R.A. SALVATORE
L'ASSEDIO DELLE OMBRE
(Siege Of Darkness, 1994)

A Lucy Scaramuzzi, professoressa per eccellenza,
che mi insegnò come creare un libro,
anche se tutte le idee
che avevo ai tempi delle sue lezioni al liceo
si ispiravano a Snoopy!

Prologo

L'avvenenza di quella creatura si fece avanti con incedere regale fra il turbinoso pantano dell'Abisso. Gli incantevoli lineamenti del suo volto, delicato e sublime, e la luminosa pelle color ebano le conferivano l'aspetto di un capolavoro dotato di vita propria, una sorta di scultura ricavata da un pezzo di viva ossidiana.

Le creature mostruose che la circondavano, striscianti esseri limacciosi e orripilanti pipistrelli dalle ali pelose, osservarono ogni sua mossa con circospetta soggezione. Persino i più forzuti e pericolosi, giganteschi demoni in grado di mettere a ferro e fuoco un'intera città, si tennero a debita distanza poiché anche la più assoluta beltà poteva trarre in inganno. Poiché quella creatura così femminea e delicata, persino fragile se paragonata ai raccapriccianti mostri dell'Abisso che ora la attorniavano ammutoliti, aveva il potere di distruggerli tutti, se solo l'avesse voluto.

Era una certezza segreta, che risuonava nei loro cuori e che permetteva a quei passi armoniosi di procedere senza indugi né intralci. Lei era Lloth, la Regina Aracnide, la dea degli elfi scuri. Lei era l'incarnazione del caos, lo strumento della distruzione, una maschera incantevole calata sul volto di un mostro.

Lloth attraversò con calma una regione costellata di alti e carnosi funghi, raggruppati qua e là su piccole isole lambite da grigi vortici di sudiciume. Passò di isolotto in isolotto senza darsi pena, muovendo passi così leggeri che nemmeno il bordo delle sue seriche calzature nere si inzaccherava. Incontrò numerose creature dalla sconfinata forza, persino alcuni *tanar'ri*,

VISIT…

che dormivano beatamente protetti in quelle macchie, e li svegliò in malo modo. Quegli esseri aprirono gli occhi con aria irritata promettendo torture eterne, ma non appena si accorgevano di lei e le loro orecchie udivano la sua unica, sibillina domanda, sospiravano di sollievo.

«Dov'è?» chiedeva ogni volta e, nonostante nessuno di loro sapesse dove si trovava, le loro risposte la sospingevano nel punto in cui presumibilmente avrebbe trovato ciò che cercava. E infine lo vide, un imponente *tanar'ri*, creatura bipede dal muso canino, sopra la cui testa sporgevano corna degne di un bue e sulle cui spalle erano ripiegate lunghe e tremende ali lucide. Con aria annoiata se ne stava seduto su uno scranno che aveva ricavato con le proprie mani da un fungo, la testa grottesca appoggiata sul palmo di una mano. Artigli ricurvi e sporchi tamburellavano ritmicamente contro la guancia pallida. Nell'altra mano la bestia stringeva una frusta composta da innumerevoli corde che di tanto in tanto fendevano l'aria con un sibilo cupo, andando a sbattere contro il lato dello scranno dove era accovacciata la sfortunata creatura che aveva scelto per torturare in quell'indistinto momento dell'eternità.

Il gemito sommesso di quel piccolo essere provocò un'altra sferzata impietosa della micidiale frusta.

La bestia grugnì indispettita sollevando di scatto il capo e fissando gli occhi iniettati di sangue sul turbinio fumoso che avvolgeva quell'insolito trono. Intuiva che qualcosa, qualcuno di molto potente, si stava avvicinando.

Lloth si avvicinò fino a entrare nel campo visivo del mostro. Non rallentò affatto il passo, né distolse lo sguardo dal viso del demone più potente di quella zona.

Un grugnito gutturale sfuggì dalle labbra del *tanar'ri*, labbra che lentamente si atteggiarono in un sorriso malevolo per trasformarsi subito in un'avida smorfia mentre soppesava con lo sguardo quell'inaspettato bocconcino che aveva fatto visita nella sua tana. Dapprima pensò che Lloth fosse un dono, un elfo scuro che aveva perduto la strada e aveva inavvertitamente abbandonato il Piano Materiale dell'Esistenza.

Si alzò di scatto dallo scranno non appena la riconobbe e con una velocità e agilità incredibile per la sua corporatura, si erse in tutta la sua altezza, quasi volesse intimidire l'intrusa con l'imponenza del proprio corpo sovrastandola.

«Seduto, Errtu» gli ordinò Lloth con un cenno impaziente della mano. «Non sono venuta qui per distruggerti.»

Dalla bocca dell'orgoglioso *tanar'ri* sfuggì un secondo grugnito, ma Errtu non cercò di avvicinarsi a Lloth, sapendo che lei avrebbe facilmente portato a termine quanto aveva appena negato di voler fare, e non si mosse quasi volesse salvaguardare l'ultimo briciolo di orgoglio che gli era rimasto.

«Seduto!» ripeté Lloth con voce feroce, ed Errtu si ritrovò senza accorgersene con le spalle appiattite contro lo schienale dello scranno. Afferrò con un gesto avvilito la frusta e la fece schioccare contro la creatura che si contorceva al suo fianco.

«Perché sei qui?» mugugnò Errtu con voce cavernosa che lentamente si trasformò in un lugubre e stridulo gemito, così simile a un acuminato artiglio contro una roccia porosa.

«Non hai udito le voci che giungono dal Pantheon?» chiese Lloth.

Errtu soppesò la domanda a lungo. Gli era giunta la notizia che le divinità dei Reami erano in lotta, impegnati in un sordido combattimento per il potere irto di intrighi e popolato di creature intelligenti dei piani inferiori usati come pedine per tessere le fitte trame dei loro giochi segreti. Nell'Abisso una situazione simile aveva un unico significato. Tutte le creature, persino i grandi *tanar'ri* come lui, si ritrovavano spesso coinvolti in pericolose congiure.

Ed era esattamente ciò che Errtu immaginava e silenziosamente temeva stesse accadendo proprio in quel preciso istante.

«Si sta avvicinando un periodo di grande dolore» spiegò Lloth. «È giunto il momento che gli dei paghino per la loro stoltezza.»

Errtu soffocò una risata terribile mentre Lloth lo trafiggeva con uno sguardo pieno di disprezzo.

«Perché ciò ti dovrebbe turbare, mia Signora del Caos?» le chiese il demone.

«Il turbamento non ha sfiorato solo me,» spiegò Lloth con un'espressione cupa in viso «ma tutti noi. Sarà un piacere osservare gli stolti del Pantheon contendersi il potere, venire privati del loro falso orgoglio e assistere alla morte di molti di loro, ma ti posso assicurare che le divinità incaute si troveranno sprofondate in un mare di guai.»

«È risaputo che Lloth non ha mai usato cautela» osservò Errtu con voce asciutta.

«Lloth non è una stolta» si affrettò a ribattere la Regina Aracnide.

Errtu annuì mentre si sistemava sullo scranno, quasi volesse digerire con comodo l'ultima frase della potente regina. «E a me, che cosa può interes-

sare tutto ciò?» chiese dopo un lungo silenzio durante il quale pensò che i *tanar'ri* non venivano adorati da nessuno e per tale motivo Errtu non traeva i suoi poteri dalle preghiere dei fedeli.

«Menzoberranzan» replicò Lloth menzionando la favolosa città degli elfi scuri in cui risiedeva il maggior numero dei suoi adoratori.

Errtu piegò il capo di lato.

«La città è già sprofondata nel caos» spiegò Lloth.

«Proprio secondo i tuoi desideri» osservò Errtu con un ghigno. «Proprio come avevi disposto.»

Lloth non confutò quell'affermazione. «Ma il pericolo incombe» proseguì. «Se vengo travolta dagli intrighi del Pantheon, le preghiere delle mie sacerdotesse non riceveranno risposta.»

«E dovrei essere io a soddisfare quelle preghiere?» chiese Errtu con aria incredula.

«I miei fedeli hanno bisogno di protezione.»

«Io non posso andare a Menzoberranzan!» tuonò Errtu all'improvviso, dando sfogo ad anni di risentimento per l'esilio a cui era stato costretto. Menzoberranzan era una città del Mondo Sotterraneo di Faerun, un immenso labirinto sotto la superficie del mondo. Ma, nonostante fosse separato dalla regione accarezzata dalla luce del sole da miglia e miglia di pesante roccia, era pur sempre un luogo che apparteneva al Piano Materiale dell'Esistenza. Anni prima Errtu aveva visitato quel piano obbedendo alle invocazioni di un mago e si era fermato laggiù alla ricerca di Crenshinibon, la reliquia di cristallo, un potente manufatto che era diventato il simbolo di un passato di grande e incommensurabile magia. Il possente *tanar'ri* era giunto molto vicino a quella reliquia! Era entrato nella torre che essa aveva creato in virtù dei suoi poteri e aveva lavorato gomito a gomito con il suo possessore, un pietoso umano che presto sarebbe morto lasciandolo padrone indisturbato del tanto desiderato tesoro. Ma Errtu aveva incontrato un elfo scuro, un rinnegato che apparteneva alla schiera degli adoratori di Lloth, una creatura proveniente da Menzoberranzan, la città che ora la Regina Aracnide sembrava così desiderosa di proteggere.

Drizzt Do'Urden lo aveva sconfitto e per un *tanar'ri* una sconfitta nel Piano Materiale dell'Esistenza significava secoli di esilio nell'Abisso.

Errtu tremò di rabbia a quello scottante ricordo e Lloth si avvicinò di un passo, pronta a difendersi nel caso in cui il mostro l'avesse attaccata impedendole di proporgli l'allettante offerta che aveva in mente. «Tu non puoi andare là,» disse «ma potresti mandare i tuoi servi. Farò in modo che un

portale sia sempre aperto, anche a costo di coinvolgere tutte le mie sacerdotesse.»

Il ruggito assordante di Errtu sovrastò le ultime parole della dea.

Lloth comprendeva la ragione di quell'agonia. Il piacere più sopraffino per una creatura di quel mondo era camminare libero per il Piano Materiale e sfidare le anime deboli e i corpi ancora più deboli delle diverse razze che vi abitavano. Lloth comprendeva, ma non poteva dimostrarsi solidale con lui. La perfida Regina Aracnide non provava pietà per nessuno.

«Non posso rifiutarmi» ammise Errtu socchiudendo le palpebre carnose sugli enormi occhi rossi con espressione malvagia.

La verità di quell'affermazione era sconcertante. Lloth poteva richiedere il suo aiuto ripagandolo con la sua stessa esistenza, ma la Regina Aracnide era di gran lunga più accorta. Se rendeva Errtu suo schiavo e veniva travolta dall'incipiente bufera, proprio come si aspettava, Errtu avrebbe potuto sfuggirle di mano e, possibilità ancora peggiore, avrebbe avuto modo di vendicarsi. Lloth era una dea la cui malvagità non aveva limiti, ma soprattutto era una creatura intelligente. E possedeva lo zuccheroso nettare con cui avrebbe attirato a sé quella mosca.

«Questa non è una minaccia» disse con voce pacata. «È un'offerta.»

Errtu non disse nulla pur sentendosi sospingere verso l'orlo della catastrofe.

«Ho un dono per te, Errtu» aggiunse lei con fare suadente. «Un dono che ti permetterà di porre fine all'esilio a cui sei stato costretto da Drizzt Do'Urden.»

Il *tanar'ri* non parve convinto. «Non voglio regali» mugugnò indispettito. «Nessuna magia potrà annullare i termini del bando a cui soggiaccio. Solo colui il quale mi ha bandito potrebbe porre fine alla mia condanna.»

Lloth annuì lentamente. Nemmeno a una dea era dato contrastare le ferree leggi dell'Abisso. «Ma è proprio questo il punto!» esclamò la Regina Aracnide. «Questo dono farà sì che Drizzt Do'Urden desideri la tua presenza nel suo Piano dell'Esistenza, proprio al suo fianco.»

Errtu continuò a osservarla senza dire nulla.

Come tutta risposta Lloth sollevò un braccio e strinse le dita a pugno in una sorta di muto segnale. Uno sfolgorio di faville multicolori e l'assordante fragore di un tuono fecero vibrare il pantano circostante agitando per un fugace istante quel grigio perpetuo.

Con aria perduta e affranta e a capo chino, poiché Lloth non aveva impiegato molto ad annullare il suo orgoglio, egli uscì dalla foschia. Errtu

non lo conosceva, ma comprese il vero significato di quel dono.

Lloth distese le lunghe dita e le richiuse subito a pugno. Una seconda esplosione squarciò l'aria rimandando il suo prigioniero oltre quel velo di fumo.

Errtu squadrò la Regina Aracnide con sospetto. Il *tanar'ri* non poté negare la propria curiosità, ma si rese conto che quanti si erano fidati della diabolica Lloth avevano pagato a caro prezzo la loro stupidità. Nonostante ciò, Errtu non fu in grado di resistere a quell'invitante offerta. Il suo muso canino venne storpiato da un sorriso grottesco e malvagio.

«Veglia su Menzoberranzan» disse Lloth ondeggiando il braccio a poche spanne dal grosso stelo di un fungo vicino. Le fibre parvero trasformarsi in uno specchio offuscato che rifletteva le spire concentriche di fumo che aleggiavano nell'aria e qualche istante più tardi Lloth e il demone stavano osservando la città degli elfi scuri. «Avrai un ruolo secondario in questa storia» disse Lloth. «Ma ti posso assicurare che sarà di vitale importanza. Non deludermi, Errtu!»

Il demone capì che quella non era tanto una supplica, quanto piuttosto una minaccia.

«E la ricompensa?» chiese.

«Quando sarà il momento.»

Ancora una volta un'espressione sospettosa attraversò l'enorme muso del *tanar'ri.*

«Drizzt Do'Urden è una nullità» aggiunse Lloth. «Daermon N'a'shezbaernon, la sua famiglia, non esiste più e ormai non ha più alcun significato ai miei occhi. Ma proverei un grande piacere a osservare il grande e temibile Errtu punire quel rinnegato per tutto il disturbo che ha provocato.»

Errtu non era uno stupido. Le parole di Lloth erano dettate da una logica inoppugnabile, ma egli non poteva ignorare il fatto che quelle offerte così invitanti erano state fatte proprio da Lloth, la Regina Aracnide, la Signora del Caos.

Tanto meno poteva ignorare il fatto che il dono promessogli lo avrebbe distratto dalla noia interminabile di cui era caduto prigioniero. Avrebbe potuto battersi contro migliaia di demoni ogni giorno, torturarli e scaraventarli sconfitti nel pantano. Ma se anche avesse occupato il suo tempo a quel modo per secoli e secoli, ciò non poteva uguagliare il piacere di un'ora trascorsa sul Piano Materiale dell'Esistenza, passeggiando fra i deboli e tormentando chi non era nemmeno degno della sua vendetta.

Il grande *tanar'ri* annuì soddisfatto. La dea aveva ragione.

PARTE 1

ECO DI DISCORDIE

Osservai il fervore dei preparativi a Mithril Hall per l'imminente guerra poiché, nonostante noi, e soprattutto Catti-brie, avessimo inferto una dolorosa sconfitta al Casato di Baenre laggiù a Menzoberranzan, nessuno dubitava che gli elfi scuri ritornassero ancora una volta sui loro passi. E più di ogni altro, Matrona Baenre doveva provare una sconfinata rabbia, e avendo io trascorso la mia giovinezza a Menzoberranzan, sapevo che non era cosa buona inimicarsi la prima Matrona Madre.

Purtuttavia, godevo della vista che mi si offriva davanti agli occhi nella roccaforte dei nani e soprattutto mi beavo dello spettacolo di Bruenor Battlehammer.

Bruenor, il più caro dei miei amici, il nano accanto al quale ho combattuto mille battaglie dai giorni trascorsi insieme nella Valle del Vento Ghiacciato, tempo che ora mi sembra molto lontano! Ho temuto per lo spirito di Bruenor quando Wulfgar cadde. Ho tremato all'idea che si spegnesse per sempre l'ardore che aveva guidato il più testardo fra i nani a superare i più insormontabili ostacoli nel corso delle sue avventure per riconquistare il suo regno. Ma dovetti ricredermi in quei giorni di frenetici preparativi. Le ferite di Bruenor erano ancora più profonde. Aveva perduto l'occhio sinistro e una cicatrice bluastra gli solcava diagonalmente il viso dalla fronte alla mandibola, ma le guizzanti lingue di fuoco del suo spirito erano state riattizzate e trasparivano luccicanti dal suo occhio sano.

Bruenor dirigeva i suoi sudditi operosi, infaticabile determinava la struttura delle fortificazioni che dovevano essere costruite nelle gallerie inferiori, e inviava messaggeri agli insediamenti vicini alla ricerca di alleati. Non richiese né necessitò di alcun ausilio nel momento della decisione, poiché egli era Bruenor, ottavo re di Mithril Hall, veterano di molte battaglie, nano che si era guadagnato quel trono con il sudore e il coraggio.

Il dolore ora si era dileguato. Era tornato a essere un re, per la somma gioia dei suoi amici e sudditi. «Che quei dannati elfi scuri arrivino pure!» era solito tuonare di tanto in tanto e se io mi trovavo nei paraggi accompagnava quelle parole minacciose con un cenno del capo nella mia dire-

zione, quasi volesse ricordarmi che non intendeva offendermi personalmente.

Per amor di verità devo ammettere che quell'urlo di guerra proferito con determinazione da Bruenor Battlehammer era la cosa più dolce che potessi mai udire.

Che cosa aveva fatto risalire la china della disperazione a quel nano distrutto dal dolore, mi chiedevo. Quel qualcosa non aveva toccato solo Bruenor. Tutto intorno a me fremeva di eccitazione. I nani, Catti-brie e persino Regis, quell'halfling che tutti sapevano maggiormente propenso ai piaceri della tavola e del morbido letto che alla dura disciplina della guerra. Anch'io percepivo qualcosa. Avvertivo quell'irrequieta anticipazione, quell'allettante complicità che portava tutti noi a darci una benevola manata sulle spalle e ad apprezzare anche il più semplice dei lavori fatti alle fortificazioni, oppure a urlare di gioia quando venivano annunciate buone notizie.

Che cos'era dunque? Era molto di più di una paura condivisa da tutti, molto di più di un senso di gratitudine per qualcosa di cui potevamo ancora godere e di cui presto avremmo potuto essere privati. Allora, in quel momento di frenesia e di euforica attività, non ero in grado di capire, mentre ora, con lo sguardo rivolto al passato, mi risulta più facile comprendere la vera natura di quello stato d'animo.

Era la speranza ad animarci.

Per le creature intelligenti la speranza rappresenta l'emozione più importante. Individualmente e come gruppo dobbiamo sperare che il futuro sia migliore del passato e che i nostri figli e i figli dei nostri figli potranno un giorno trovarsi più vicini a una società ideale, indipendentemente dalle nostre percezioni in merito. Non v'è ombra di dubbio che un guerriero barbaro nutra speranze per il futuro ben diverse da quelle che si nascondono nell'animo pacato di un tranquillo contadino. E un nano non potrà mai sperare di vivere in un mondo simile a quello ideale per un elfo scuro! Ma la speranza in senso assoluto è la stessa. Ed è proprio nel momento in cui percepiamo che il nostro operato contribuisce a quel fine ultimo che avvertiamo la vera esaltazione, proprio come avvenne a Mithril Hall quando credevamo che sarebbe presto arrivato il nemico da Menzoberranzan e che avremmo sconfitto una volta per tutte i drow e la cupa minaccia della Città Oscura.

La speranza costituisce la chiave per un futuro migliore del passato. Senza questa convinzione esiste solo la vuota e stolta brama per il presen-

te degli elfi scuri, oppure la semplice disperazione di una vita sprecata in attesa della morte.

Bruenor, assieme a tutti noi, aveva trovato una causa e dal canto mio non mi sono mai sentito più vivo come in quei giorni di preparativi a Mithril Hall.

Drizzt Do'Urden

1

Diplomazia

Con i folti capelli ramati che ondeggiavano contro le spalle Catti-brie dovette mettercela tutta per tenere a bada le veloci scimitarre dell'elfo scuro. Era una donna dalla corporatura muscolosa e solida, resa ancora più scattante dalla vita movimentata che aveva avuto all'interno del clan dei nani di Bruenor, ma soprattutto dal fatto che non disdegnava trascorrere parte del suo tempo accanto a una fucina per aiutare i fabbri.

Tanto meno disdegnava allenarsi con la nuova spada che ora impugnava, un'arma dall'incantevole pomo di metallo bianco raffigurante la testa di un unicorno e dal peso sapientemente bilanciato, la migliore che avesse mai avuto modo di brandire. Nonostante la perfezione della spada, Catti-brie si sentiva alle strette, incalzata com'era dall'avversario. In tutti i Reami non esisteva nessuno che potesse sopraffare Drizzt Do'Urden, l'elfo guardaboschi.

Di corporatura molto simile a quella di Catti-brie, anche se leggermente più pesante, e dai muscoli vivaci, Drizzt aveva il viso incorniciato da una massa di capelli candidi, lunghi e folti quanto quelli di Catti-brie. La sua pelle scura come l'ebano era rigata da sottili rivoli di sudore che costituivano la prova della bravura della giovane donna.

Le due scimitarre di Drizzt si incrociarono davanti al suo viso e una emise un feroce lucore azzurrognolo nonostante fosse protetta da un pesante panno. Le lame si allontanarono verso l'esterno all'improvviso, quasi un aperto invito rivolto a Catti-brie affinché colpisse con un affondo.

Ma lei conosceva l'arguzia di quella mossa. Drizzt era troppo veloce e avrebbe potuto bloccarle la spada appoggiando una scimitarra contro la punta, mentre con l'altra parava più in basso colpendo l'elsa dal lato opposto. Con un solo passo leggermente in diagonale, seguendo il movimento

fluido della scimitarra più vicina, Drizzt l'avrebbe irrimediabilmente sconfitta.

Catti-brie indietreggiò di un passo e sollevò la spada davanti a sé. I suoi occhi azzurri fissarono oltre la lama il cui filo era stato coperto da un pesante tessuto e sostennero lo sguardo violetto dell'elfo scuro.

«Un'occasione mancata?» la motteggiò Drizzt.

«Un tranello evitato» lo incalzò Catti-brie.

L'elfo si precipitò in avanti incrociando le lame davanti a sé. Con un gesto fulmineo le allontanò per incrociarle subito dopo. Catti-brie indietreggiò il piede sinistro e dopo essersi accovacciata roteò la spada per parare il colpo più basso mentre chinava la testa per evitare la scimitarra che scendeva dall'alto.

Fu una mossa inutile perché il colpo giunse troppo in fretta, prima ancora che il piede di Drizzt si muovesse. Le due scimitarre fendettero l'aria sibilando a poca distanza dal bersaglio.

Catti-brie non si lasciò tuttavia sfuggire quell'occasione. Si proiettò in avanti accompagnando con la spalla il movimento della spada.

Le lame di Drizzt tintinnarono ancora, a una velocità incredibile, e colpirono la spada da entrambi i lati. Nonostante ciò i piedi dell'elfo non si trovavano in una posizione che gli consentisse di assecondare la mossa, portare le scimitarre sopra la testa e sopraffare la spada inclinata di Catti-brie.

La giovane si mosse in avanti e leggermente di lato facendo scivolare la spada oltre l'incrocio delle scimitarre per sferrare l'attacco vero e proprio al fianco di Drizzt.

Ma il colpo di rovescio dell'elfo fu fulmineo e la costrinse a sollevare la spada troppo in alto.

Si allontanarono l'uno dall'altra fissandosi intensamente. Catti-brie abbozzò un sorriso malizioso. In tutti quei mesi di allenamento quella era la prima volta che aveva avuto l'opportunità di infliggere un duro colpo all'agile e imbattibile elfo scuro.

L'espressione di Drizzt spense tuttavia il lampo di gioia che le aveva illuminato lo sguardo. L'elfo abbassò le scimitarre appoggiando le punte contro il terreno e scosse il capo con aria compunta.

«I bracciali?» chiese Catti-brie riferendosi alle polsiere magiche di tessuto nero impreziosite da splendenti anelli di *mithril* che l'elfo indossava. Drizzt le aveva sottratte a Dantrag Baenre, il maestro d'armi del Primo Casato di Menzoberranzan, dopo averlo ucciso in combattimento. Correva voce che quei meravigliosi bracciali consentissero alle mani di Dantrag di

muoversi a una velocità incredibile, garantendogli la pressoché totale invincibilità.

E quando per Drizzt era giunto il momento di confrontarsi con il fulmineo rampollo del Casato di Baenre, aveva cominciato a credere a quelle voci inquietanti, e quando finalmente li aveva indossati durante gli allenamenti, ogni suo dubbio si era definitivamente dileguato. Ciò nonostante Drizzt non era convinto che i bracciali fossero una cosa buona. Nel corso del combattimento contro Dantrag, era riuscito a usare l'apparente vantaggio del nemico contro di lui poiché le mani di Dantrag si muovevano talmente veloci da impedirgli di modificare un movimento già iniziato, tanto meno di improvvisare qualora il nemico lo avesse sorpreso con una mossa inaspettata. E ora, durante gli ultimi allenamenti, l'elfo guardaboschi aveva preso consapevolezza di un altro enorme svantaggio. I suoi piedi non riuscivano ad assecondare la velocità delle sue mani.

«Imparerai a usarli» lo rassicurò Catti-brie.

Drizzt scosse il capo poco convinto. «Il combattimento è un'arte fatta di equilibrio e movimento» spiegò.

«E di mani veloci!» esclamò Catti-brie come tutta risposta.

«Le mie mani ora sono più veloci» ammise lui. «Ma il vero guerriero non vince con le mani. Si assicura la vittoria con i piedi e assumendo la posizione giusta per aprire una breccia nelle difese dell'avversario.»

«Vedrai che anche i piedi impareranno ad andare veloci,» ribatté Catti-brie. «Dantrag era il migliore guerriero di Menzoberranzan e tu stesso hai affermato che ciò era dovuto a quei bracciali.»

I bracciali avevano sicuramente aiutato Dantrag, ma Drizzt non poté fare a meno di chiedersi in che modo potessero giovare a un guerriero come lui o come suo padre Zaknafein. I bracciali potevano essere utili a un guerriero di capacità inferiori, a un elfo che riponeva il successo dei suoi combattimenti nella semplice velocità delle armi. Il vero guerriero, ovvero colui il quale aveva trovato la perfetta armonia fra corpo e mente, si sarebbe sentito disorientato da quegli oggetti. Oppure i bracciali avrebbero forse aiutato chi brandiva un'arma più pesante, un massiccio martello da guerra come Aegis-fang. Le sue scimitarre, dalle sottili lame leggere come piume e perfettamente bilanciate dall'abilità del fabbro e dalle forze di un potente incantesimo, fendevano l'aria con facilità, e anche senza l'aiuto dei bracciali le sue mani erano comunque più veloci dei suoi piedi.

«Forza» lo incitò Catti-brie ondeggiando la spada davanti a sé mentre lo squadrava con i suoi grandi occhi azzurri e muoveva impercettibilmente i

fianchi per cercare il punto di equilibrio migliore.

L'amica avvertiva l'occasione propizia, pensò Drizzt. Catti-brie si rendeva conto che, poiché lui stava combattendo in netto svantaggio su di lei, finalmente aveva l'opportunità di ripagarlo di uno dei tanti colpi ricevuti durante i loro allenamenti.

Drizzt inspirò a fondo e sollevò le scimitarre, quasi volesse compiacerla, ma decise di farle sudare la vittoria.

Avanzò con passo lento, sulle difensive. La spada di Catti-brie saettò in avanti, ma lui la colpì due volte prima ancora che si potesse avvicinare troppo al bersaglio, in rapida successione sul lato sinistro della lama, portando la mano sinistra sopra la spada e bloccandola con una parata verso il basso.

Catti-brie incassò l'urto di quella doppia parata, roteò su se stessa scostandosi lievemente dall'avversario, ma quando si ripresentò davanti a Drizzt, l'elfo si trovava terribilmente vicino con le scimitarre che ondeggiavano davanti al suo viso.

L'elfo paziente misurò le sue mosse. Non si avvicinò a lei con eccessiva velocità o forza. Incrociò le lame e le allontanò da sé, quasi volesse beffarsi della giovane donna.

Catti-brie partì per un affondo, più che mai decisa a trovare una breccia in quella serratissima difesa. Ma le scimitarre parevano dotate di vita propria e colpirono la sua spada con la velocità di un fulmine. Catti-brie si girò rapidamente verso destra, ma Drizzt continuò a incalzarla.

La donna si appiattì al suolo e indietreggiò furtiva, mentre le lame di Drizzt fendevano l'aria sibilando proprio davanti a lei. Ancora una volta i piedi dell'elfo non erano stati in grado di muoversi in sincronia con le mani.

Drizzt si accorse stupito che Catti-brie non si trovava più davanti a lui. Le aveva insegnato il *passo del fantasma* solo pochi giorni prima, una mossa che sfruttava il movimento dell'arma avversaria per nascondere la propria avanzata laterale in modo da portarsi lievemente alle spalle del nemico e colpirlo.

L'elfo ritrasse la scimitarra più lontana tenendo la punta verso il basso per proteggersi da Catti-brie che lo stava aggirando di lato e colpì la sua spada troppo velocemente. La violenza dell'urto lo costrinse a sollevare il braccio, scoprendo un fianco.

Drizzt socchiuse gli occhi nel momento in cui la spada dall'elsa a forma di unicorno lo colpì al bacino.

Per Catti-brie quello fu un momento di estrema gioia. Sapeva che i bracciali costituivano un impaccio per Drizzt, il cui disorientamento lo portava a errori d'equilibrio, errori di cui Drizzt Do'Urden non si era mai macchiato da quando aveva impugnato un'arma per combattere. Ma anche con quei magici bracciali l'elfo rappresentava un potente avversario ancora in grado di sconfiggere chiunque osasse sfoderare la propria spada per fermarlo.

Una sensazione indicibile l'assalì quando Catti-brie avvertì che la propria spada avanzava verso il bersaglio senza ostacoli, ma quella forte emozione svanì come d'incanto quando un desiderio improvviso e inspiegabile si insinuò nel suo animo, una sorta di rabbia irresistibile che l'avrebbe stranamente portata ad affondare la spada nel corpo dell'avversario.

«Colpito!» esclamò Drizzt. Catti-brie si alzò in piedi e osservò la scena ammiccando. L'elfo si trovava in piedi a pochi passi da lei, con una mano appoggiata al fianco colpito.

«Scusami» mormorò lei rendendosi conto di aver colpito con eccessiva forza.

«Non preoccuparti» ribatté lui con un sorriso appena abbozzato. «Il tuo unico colpo non potrà mai ripagarmi di tutti quelli con cui ti ho tempestato, oppure di quelli che presto riceverai.»

«Credo che l'allievo stia superando il maestro, Drizzt Do'Urden» lo incalzò lei con voce sicura. «Non mi lesini i tuoi colpi, ma adesso anche tu cominci a incassarne qualcuno.»

Scoppiarono in una risata allegra e Catti-brie si avvicinò alla parete della stanza dove cominciò a togliersi le vesti aderenti che era solita indossare per l'allenamento.

Drizzt tolse la protezione da una delle sue scimitarre e ripensò alle ultime parole dell'amica. Catti-brie stava migliorando in modo sorprendente, si disse. Aveva un cuore da guerriero addolcito dalla filosofia dei poeti e quella combinazione poteva essere mortale. Catti-brie, proprio come lui, avrebbe preferito risolvere una battaglia a parole anziché a colpi di spada, ma quando i tortuosi sentieri della diplomazia finivano e il combattimento si rivelava una questione di sopravvivenza, allora la giovane donna sapeva lottare con coscienza e passione. In lei il cuore e la mente si sarebbero mossi in concerto, mettendo a nudo le sue sorprendenti capacità.

Aveva poco più di vent'anni, pensò l'elfo inarcando un sopracciglio. A Menzoberranzan, se lei fosse stata un elfo scuro, avrebbe frequentato Arach-Tinilith, la Scuola di Lloth, dove le sacerdotesse della Regina Aracnide l'avrebbero tempestata giorno dopo giorno con le menzogne di quella

oscura divinità. Drizzt cercò di ricacciare quell'orrendo pensiero. Rabbrividiva al solo immaginarsi Catti-brie in quel luogo terribile. E se Catti-brie avesse frequentato Melee-Magthere, la Scuola dei Guerrieri, come se la sarebbe cavata in mezzo agli altri, si chiese.

Catti-brie sarebbe stata la migliore, decise l'elfo gonfiando il petto dall'orgoglio. Cercò di pensare ai miglioramenti della giovane amica da quando era sotto la sua tutela, ma dopo qualche istante si rabbuiò in viso. La vita di Catti-brie soggiaceva a un limite imprescindibile. Lui aveva una sessantina d'anni, poco più di un adolescente per il mondo degli elfi scuri che potevano vivere tranquillamente per sette secoli, e quando lui avrebbe raggiunto l'età matura Catti-brie sarebbe stata vecchia, troppo vecchia per combattere.

Quel pensiero gli provocò un dolore indicibile. A meno che la spada di un nemico o gli artigli di un mostro non gli avessero accorciato la vita, lui avrebbe veduto Catti-brie invecchiare e andare incontro alla morte.

Drizzt la osservò mentre si toglieva il budriere imbottito e faceva scattare il collare protettivo di metallo. Sotto indossava una semplice tunica di tessuto leggero bagnato di sudore.

Era una guerriera, pensò l'elfo, ma anche una donna bellissima dal corpo flessuoso e forte, dall'entusiasmo inarrestabile e dal cuore traboccante di passione.

Il tintinnio di opifici e fucine lontani e l'improvviso tonfo squillante del maglio contro il metallo avrebbero dovuto avvertirlo che la porta si era aperta, ma l'elfo era distratto dal turbinio dei propri pensieri.

«Ehi, voi due!» tuonò una voce alle sue spalle. Drizzt si voltò e vide Bruenor attraversare la stanza a lunghi passi. Si aspettava l'arrivo di quel nano, l'apprensivo padre adottivo di Catti-brie, proprio come si aspettava che ora gli chiedesse che cosa, per tutti e nove gli Inferi, aveva tanto da guardare. Ma quando Bruenor cominciò a inveire contro Settlestone, l'insediamento di barbari a meridione di Mithril Hall, con la folta barba rossa bagnata dalla saliva schiumosa, Drizzt sospirò di sollievo.

Avvertì un lieve rossore colorargli le guance e sperò che il colore della pelle nascondesse il suo imbarazzo. Scosse il capo, si passò le dita fra i capelli bianchi per scostarne una ciocca dalla fronte e cominciò lentamente a cambiarsi.

Catti-brie si avvicinò scuotendo il capo per ravviare la morbida massa di riccioli. «Berkthgar ti sta dando delle noie?» si informò riferendosi a Berkthgar l'Audace, il nuovo capo di Settlestone.

«Berkthgar non può altro che darmi delle noie!» sbuffò il nano con impazienza.

«È un uomo molto orgoglioso» osservò Catti-brie rivolgendosi al padre. «E molto impaurito.»

«Bah!» sbottò Bruenor. «Di che cosa dovrebbe aver paura, dico io? Ha più di duecento uomini forti al suo fianco e non un nemico all'orizzonte.»

«Teme di non essere all'altezza di quanti lo hanno preceduto» spiegò Drizzt mentre Catti-brie annuiva.

Bruenor si fermò in mezzo alla stanza, quasi volesse soppesare con estrema attenzione le parole dell'elfo. Su Berkthgar incombeva l'ombra di Wulfgar, il ricordo del più grande eroe delle tribù barbare che la lontana Valle del Vento Ghiacciato avesse mai conosciuto. L'uomo che aveva ucciso Gelida Morte, il drago bianco, l'uomo che, alla giovane età di vent'anni, aveva riunito le fiere tribù barbare e aveva mostrato loro una vita migliore.

Bruenor era convinto che nessun umano sarebbe stato in grado di offuscare la luce irradiata dal ricordo di Wulfgar, e il suo cenno di assenso rassegnato non fece altro che sottolineare la verità di quella affermazione. Un velo di tristezza gli rabbuiò il viso, rendendo più liquida la luce che gli brillava negli occhi. Il re non sarebbe mai riuscito a pensare al giovane e coraggioso Wulfgar, che era stato come un figlio per lui, senza sentirsi pervaso da sconfinato dolore.

«E che genere di noie ti sta dando?» si informò Drizzt cercando di cambiare discorso.

«Per quella dannatissima alleanza» tuonò Bruenor.

Drizzt e Catti-brie si scambiarono un'occhiata incuriosita. Le parole del nano non avevano senso. I barbari di Settlestone erano già loro alleati. Secondo i patti, i nani di Mithril Hall estraevano il prezioso *mithril* dalle profonde miniere e lo forgiavano in incantevoli manufatti che venivano quindi venduti dai barbari ai mercanti delle città vicine, da Nesme nelle Paludi dei Troll a Luna d'Argento più a oriente. Due popoli, quello di Bruenor e quello di Wulfgar, si erano uniti e avevano combattuto insieme per liberare Mithril Hall dai *duergar*, i temibili nani grigi, e i barbari avevano abbandonato le loro dimore nella lontana Valle del Vento Ghiacciato e avevano deciso di fermarsi solo grazie alla profonda amicizia e salda alleanza che li legava al clan di Bruenor. Non aveva alcun senso che Berkthgar stesse dando delle noie, non quando esisteva la possibilità non tanto remota di un attacco da parte degli elfi scuri.

«Vuole il martello» spiegò Bruenor esternando i dubbi che si agitavano anche nei cuori di Drizzt e Catti-brie.

Quella semplice frase spiegò tutto. Il martello cui Bruenor si riferiva era la potente arma di Wulfgar, la mitica Aegis-fang, che Bruenor aveva forgiato con le sue stesse mani per donarla a Wulfgar quando il giovane barbaro era al suo servizio.

Era ovvio che Berkthgar desiderasse Aegis-fang, si sorprese a pensare Drizzt. Quel martello da guerra era diventato ben più di una semplice arma. Si era trasformato nel simbolo stesso del duro popolo di uomini e donne di Settlestone. Aegis-fang era l'incarnazione di Wulfgar, e se Berkthgar fosse riuscito a convincere Bruenor a consentirgli di brandirla, la sua fama e il suo prestigio si sarebbero centuplicati agli occhi della sua gente.

La logica era perfetta, ma Drizzt sapeva che Berkthgar non sarebbe mai riuscito a convincere Bruenor.

Drizzt notò lo sguardo del nano fisso su Catti-brie e anche lui guardò la giovane amica chiedendosi se anche lei ritenesse opportuno consegnare l'arma al giovane capo dei barbari. Quante emozioni dovevano agitarsi nel suo cuore, si sorprese a pensare l'elfo. Catti-brie e Wulfgar erano promessi sposi e avevano percorso insieme un lungo tratto sul sentiero della vita. Sarebbe mai riuscita a superare il proprio dolore e seguire il corso naturale delle cose?

«No» disse Catti-brie con aria decisa dopo un lungo silenzio. «Lui non può avere quel martello.»

Drizzt annuì, soddisfatto che Catti-brie non avesse intenzione di sbarazzarsi dei ricordi di Wulfgar e dimenticare l'amore che aveva provato per quell'uomo. Anche lui aveva amato Wulfgar come un fratello e gli risultava impossibile pensare che qualcuno, nemmeno Berkthgar o lo stesso dio Tempus, potesse brandire Aegis-fang.

«Non ho mai avuto intenzione di darglielo» aggiunse Bruenor roteando con veemenza un pugno a mezz'aria. «Ma se quel bastardo figlio di una renna me lo chiede di nuovo, vi posso assicurare che gli darò pane per i suoi denti!»

Drizzt intravide un problema molto serio profilarsi all'orizzonte. Era comprensibile che Berkthgar desiderasse quel martello, dando per scontato che gli fosse dovuto di diritto, ma il giovane e ambizioso barbaro non sembrava rendersi conto della drammatica importanza della propria richiesta. La situazione avrebbe potuto peggiorare sensibilmente e diventare molto di più che una semplice noia, mettendo in serio pericolo l'equilibrio

alquanto precario dell'alleanza. Il conflitto fra i due popoli rischiava di acuirsi perché Drizzt conosceva il temperamento deciso e burbero di Bruenor. Se Berkthgar osava chiedere ancora una volta il martello come riscatto per quanto avrebbe dovuto offrire incondizionatamente, poteva considerarsi fortunato se riusciva a rivedere la luce del giorno con il suo corpo intatto.

«Drizzt e io andremo a Settlestone» disse Catti-brie. «Otterremo la promessa di Berkthgar senza offrire nulla in cambio.»

«Quel ragazzo è uno stupido!» sbuffò Bruenor.

«Ma non lo è il suo popolo» aggiunse Catti-brie. «Vuole quell'arma per apparire un capo più forte agli occhi della sua gente. Gli insegneremo che pretendere qualcosa che non gli spetta sminuisce notevolmente il suo prestigio.»

Forte, appassionata e saggia, pensò Drizzt osservando l'amica. Era sicuro che sarebbe riuscita nel suo intento.

L'elfo si lasciò sfuggire un lungo sospiro mentre Catti-brie si allontanava assieme a Bruenor per andare a raccogliere le proprie cose in un angolo. Rimase a osservare il passo baldanzoso di Bruenor, contento di vedere la gioia di vivere scorrere di nuovo nelle vene di quel fiero nano. Quanto tempo ancora avrebbe governato re Bruenor Battlehammer? si chiese l'elfo soprappensiero.

Se una lama nemica o gli artigli di un mostro non gli avessero accorciato la vita, anche il nano avrebbe assistito al lento invecchiare di Catti-brie.

E quello era un pensiero che Drizzt, con gli occhi fissi sull'incedere aggraziato e deciso della giovane amica, non riusciva a sopportare.

* * *

Khazid'hea, l'Inesorabile Lama, poggiava sul fianco di Catti-brie. La rabbia che aveva provato era svanita a poco a poco. La spada senziente era compiaciuta dei progressi della giovane donna nell'arte del combattimento. Era indubbiamente una guerriera capace, ma Khazid'hea voleva di più. Bramava di essere brandita dal migliore fra i guerrieri e il guerriero per eccellenza, in quel preciso istante, pareva essere proprio Drizzt Do'Urden.

La spada aveva inseguito Drizzt dopo che l'elfo rinnegato aveva ucciso Dantrag Baenre, il *drow* che l'aveva posseduta prima di quella donna. Khazid'hea aveva modificato il suo pomo, com'era solita fare, trasformando il viso del demone che tanto aveva affascinato Dantrag in quello di un

unicorno, consapevole del fatto che quel magico animale era il simbolo della dea adorata da Drizzt Do'Urden. Nonostante ciò l'elfo guardaboschi aveva offerto la spada a Catti-brie poiché egli preferiva combattere con la scimitarra.

Drizzt Do'Urden preferiva la scimitarra, pensò Khazid'hea con disprezzo.

Come avrebbe voluto poter alterare la propria forma nello stesso modo in cui aveva trasformato il pomo. Se solo avesse potuto addolcire la curva della propria lama, accorciarsi e diventare più pesante!

Ma Khazid'hea non possedeva simili poteri e Drizzt non avrebbe mai impugnato una spada. La donna era in gamba e migliorava di giorno in giorno. Dopotutto era un'umana e non avrebbe mai vissuto tanto a lungo da poter raggiungere lo stesso grado di bravura di Drizzt. Ma non era ancora detta l'ultima parola. Era ancora possibile nutrire la speranza di costringerla a uccidere l'elfo scuro...

Esistevano numerosi modi per diventare l'arma migliore.

* * *

L'anziana e avvizzita Matrona Baenre se ne stava immobile nel grande tempio del Primo Casato di Menzoberranzan, la sua dimora, con lo sguardo fisso sul lento progredire dei lavori. Gli schiavi stavano cercando di togliere la stalattite che aveva trafitto la cupola del tempio. Sapeva che quel luogo sacro presto sarebbe stato rimesso a nuovo. Le macerie erano già state sgomberate dal pavimento e le macchie di sangue della decina di elfi uccisi nello scontro erano da tempo state lavate.

Ma il dolore di quell'istante, l'imbarazzo paralizzante che Matrona Baenre aveva provato davanti alle più importanti matrone madri di Menzoberranzan nel momento in cui stava dando sfoggio del proprio potere, ancora indugiava nel suo cuore. L'acuminata stalattite aveva lacerato la cupola del tempio e solo per poco non le aveva trafitto il cuore. Era riuscita a formare un'alleanza fra i più potenti e agguerriti casati della città degli elfi scuri, un'unione resa ancora più solida dalla promessa di una gloria maggiore nel momento in cui l'esercito dei *drow* avrebbe conquistato Mithril Hall.

Una promessa di gloria per la Regina Aracnide e di un maggior potere per Matrona Baenre.

Quel sogno era stato infranto dalla micidiale punta di una volgare stalattite e dalla fuga di quel rinnegato di Drizzt Do'Urden. A causa di Drizzt lei

aveva perduto Dantrag, il suo primogenito, forse il migliore maestro d'armi di tutta Menzoberranzan. Sempre a causa di Drizzt aveva perduto la perfida Vendes, sua figlia. Ma lo scotto che Drizzt e i suoi amici l'avevano costretta a pagare era ben più alto. A causa loro aveva perduto un'alleanza vitale e l'allettante promessa di gloria e potere. Quando le matrone madri, le potenti governanti e sacerdotesse di Menzoberranzan, avevano osservato con sguardo atterrito la stalattite dilaniare la cupola del luogo sacro di Loth, proprio durante la grande cerimonia, la certezza che la dea guardasse con benevolenza la loro alleanza e l'imminente guerra contro i nani aveva vacillato nei loro cuori. Si erano allontanate dal Casato di Baenre in fretta e furia per rinchiudersi nei loro palazzi sprangando porte e finestre, e là avevano cercato di capire il volere di Lloth.

Il prestigio di Matrona Baenre aveva subito un duro colpo. Ma nonostante quanto era accaduto, la prima matrona madre era sicura di riuscire a riallacciare i nodi di quell'alleanza. Al collo portava infatti una catena da cui pendeva un anello ricavato da un dente di Gandalug Battlehammer, antico re dei nani, capostipite del clan Battlehammer e fondatore di Mithril Hall. Matrona Baenre aveva imprigionato lo spirito di Gandalug dal quale estorceva tutte le informazioni necessarie per scoprire i segreti delle miniere dei nani. Nonostante la fuga di Drizzt, gli elfi scuri avrebbero marciato verso Mithril Hall per punire il rinnegato e i suoi amici.

Sarebbe riuscita a riformare l'alleanza ma per ragioni che le sfuggivano, Lloth, la Regina Aracnide in persona, la teneva sotto controllo. Lo *yochol*, umile servo di Lloth, le aveva fatto visita e le aveva consigliato di rinunciare all'alleanza per concentrarsi maggiormente sulla famiglia e sulle difese del suo stesso casato. Quello era un velato ordine cui nessuna sacerdotessa della Regina Aracnide avrebbe mai osato disubbidire.

Alle sue spalle udì il tonfo sordo di stivali pesanti contro il pavimento e il tintinnio di costosi gioielli. Non dovette girarsi per capire che Jarlaxle era entrato.

«Hai fatto come t'avevo chiesto?» chiese Matrona Baenre non distogliendo lo sguardo dalle attività che fervevano attorno alla cupola.

«Salute a voi, Prima Matrona Madre» ribatté il mercenario con voce sarcastica. Matrona Baenre si voltò per osservarlo con aria accigliata, un'espressione che era comune a tutte le potenti sacerdotesse di Menzoberranzan ogni volta che avevano a che fare con il mercenario.

Jarlaxle era avvolto da un'aria tracotante e risultava impossibile descriverlo. Gli elfi scuri di Menzoberranzan, soprattutto quelli che apparteneva-

no ai casati meno prestigiosi, indossavano indumenti semplici e pratici, tuniche dalle tonalità scure impreziosite da ricami a forma di ragni o ragnatele, farsetti neri sotto a finissime cotte. Tutti, comprese le sacerdotesse, indossavano quasi sempre il *piwafwi*, lo scuro mantello magico in grado di nascondere chiunque agli occhi attenti dei molti nemici.

Ma nessuna descrizione poteva essere valida per Jarlaxle. Il suo capo era completamente rasato e sempre coperto da un oltraggioso copricapo dalla falda larghissima sulla cui sommità ondeggiava un'enorme piuma di *diatryma*. Portava un cangiante mantello con gli stessi colori dell'arcobaleno sia alla luce del sole che agli occhi sensibili al calore degli elfi scuri. La tunica senza maniche era tagliata all'altezza del torace per lasciar scoperto il ventre muscoloso. Portava un assortimento pressoché infinito di anelli, collari, bracciali e cavigliere il cui tintinnio accompagnava ogni suo spostamento, ma solo se il mercenario voleva. Proprio come gli stivali, che avevano tradito l'arrivo di Jarlaxle nel tempio, i gioielli smettevano di fare rumore a un solo cenno del mercenario.

Matrona Baenre notò che la benda che abitualmente gli copriva l'occhio destro quel giorno nascondeva quello sinistro. Cercò inutilmente di capire il significato recondito di tutto ciò, ma lasciò perdere. Chi poteva conoscere i poteri magici che impregnavano quella benda, i suoi gioielli e stivali oppure le bacchette che il mercenario portava nascoste sotto la cintura, o addirittura la preziosa spada che pendeva al suo fianco? Matrona Baenre era sicura che metà di quegli orpelli e addirittura una delle sue bacchette erano oggetti senza valore. Quanto Jarlaxle faceva era una semplice finzione, ma molte delle sue azioni erano ambigue e subdole e, in ultima analisi, mortali.

Era quello il motivo per cui il tracotante mercenario era così pericoloso.

Matrona Baenre lo odiava e al contempo ne aveva disperato bisogno. Jarlaxle era il capo di Bregan D'aerthe, una fitta rete di spie, ladri e assassini, principalmente maschi allontanati dalle famiglie di Menzoberranzan durante le numerose guerre che avevano dilaniato la città. Misteriosi quanto il loro pericoloso capo, dei membri di Bregan D'aerthe non si conosceva nemmeno il volto, ma il loro sconfinato potere e la loro precisa bravura erano riconosciuti da tutti, anche dai più importanti e influenti casati di Menzoberranzan.

«Che cosa hai scoperto?» chiese Matrona Baenre a bruciapelo.

«Non mi basterebbe un secolo per raccontare tutto» ribatté il mercenario con aria sicura di sé.

Matrona Baenre socchiuse gli occhi iniettati di sangue e lo fissò a lungo. Jarlaxle capì che la matrona non aveva nessuna voglia di scherzare. Aveva paura e, considerando la catastrofe accaduta durante la cerimonia, aveva tutte le ragioni per temere.

«Non c'è stata nessuna congiura» aggiunse il mercenario con voce pacata.

Matrona Baenre sgranò gli occhi dalla meraviglia e indietreggiò di un passo, sbalordita dalla semplicità di quella risposta. Pochi istanti prima aveva formulato potenti incantesimi che le avrebbero permesso di individuare anche la più piccola menzogna uscita dalle labbra del mercenario. Ma quegli incantesimi sembravano non preoccupare affatto l'abile mercenario, che era sempre in grado di districarsi in modo sorprendente in mezzo al dedalo di insidie celate in qualsiasi domanda non dicendo mai la verità, ma nemmeno proferendo spudorate bugie.

Jarlaxle aveva infatti risposto con prontezza e precisione e, per quanto a Matrona Baenre era dato capire, aveva detto la pura verità.

E quella era una verità che lei non poteva accettare. Dubitò del potere degli incantesimi che aveva usato. Forse era vero che Lloth l'aveva abbandonata a se stessa dopo quel terribile fallimento impedendole di capire se Jarlaxle era sincero.

«Matrona Mez'Barris Armgo continua a essere fedele a voi, al vostro casato e alla vostra causa» aggiunse Jarlaxle riferendosi alla Matrona Madre di Barrison del'Armgo, Secondo Casato della città. «Nonostante l'inconveniente durante la cerimonia» precisò dopo un istante di esitazione, come se stesse cercando la parola giusta con cui formulare i propri pensieri. «Matrona Mez'Barris ha addirittura ordinato alla sua guarnigione di mantenersi pronta qualora si decida di marciare contro Mithril Hall. E sembra più che mai desiderosa di partire, ve l'assicuro, soprattutto dopo che...» Il mercenario lasciò cadere il discorso e si lasciò sfuggire un lungo sospiro con aria rattristata per dare tempo a Matrona Baenre di assimilare il significato di quella frase.

Era ovvio che Matrona Mez'Barris fosse impaziente di partire per Mithril Hall, soprattutto dopo la morte di Dantrag Baenre, poiché il possente Uthegental, il maestro d'armi del suo casato, era indiscutibilmente il miglior guerriero di tutta Menzoberranzan. E se Uthegental fosse riuscito a mettere le mani su quel rinnegato di Drizzt Do'Urden, la gloria e l'onore sarebbero stati tutti per il Casato di Barrison del'Armgo.

La verità di quella constatazione e la sincerità della voce di Jarlaxle rin-

focolarono i timori di Matrona Baenre, poiché con l'aiuto del Casato di Barrison del'Armgo, nessuna alleanza fra i casati di Menzoberranzan avrebbe mai potuto minacciare il Casato di Baenre.

«I vostri figli sopravvissuti hanno cominciato ad agitarsi un po',» continuò Jarlaxle «ma pare che non siano in contatto fra loro e se hanno intenzione di scagliarsi contro di voi, lo faranno senza l'aiuto di Triel, che sembra essere stata molto indaffarata all'interno dell'Accademia dal giorno della fuga del rinnegato.»

Matrona Baenre si sforzò di non esternare il proprio sollievo quando udì quell'affermazione. Se Triel, la sua figlia più potente e indubbiamente quella che godeva della benevolenza di Lloth più di chiunque altra, non aveva intenzione di ribellarsi contro la madre, significava che i pericoli in seno alla famiglia erano ancora lontani.

«Si aspettano che nominiate Berg'inyon maestro d'armi e Gromph non si opporrà» osservò Jarlaxle.

Matrona Baenre si limitò ad annuire. Gromph, Arcimago di Menzoberranzan, era il più vecchio dei suoi figli e il maschio più potente di tutta la città, a eccezione forse dello scaltro Jarlaxle. Non avrebbe mai disapprovato la nomina del giovane Berg'inyon a maestro d'armi. Anche le figlie sembravano tranquille, si disse Matrona Baenre. Triel, Signora Madre di Arach-Tinilith, l'Accademia di Guerra, era completamente assorbita dal suo ruolo mentre le restanti figlie non davano preoccupazioni, nonostante continuassero a litigare per la suddivisione dei poteri e delle mansioni lasciate vacanti dalla morte di Vendes.

Matrona Baenre volse lo sguardo alla roccia puntuta che Drizzt e i suoi compagni avevano lasciato cadere sulla cupola e non fu soddisfatta di quanto vedeva. Nella crudele e spietata Menzoberranzan la soddisfazione e il compiacimento che inevitabilmente si provavano troppo spesso erano causa di una fine prematura.

2

Brigata Torcibudella

«Credi che ne avremo bisogno?» chiese Catti-brie mentre assieme a Drizzt si dirigeva verso i livelli inferiori di Mithril Hall lungo una galleria che alla loro sinistra si apriva sull'imponente grotta che ospitava la famosa città sotterranea dei nani.

Drizzt le lanciò un'occhiata di sfuggita e riprese subito a camminare. Oltrepassò l'apertura e raggiunse il secondo livello della caverna.

L'aria fremeva dell'attività di quei nani operosi che correvano in tutte le direzioni urlando a squarciagola per sovrastare il pesante ansimare dei mantici e l'assordante frastuono dei magli contro il prezioso *mithril.* Quello era il cuore di Mithril Hall, l'imponente grotta lungo le cui pareti orientali e occidentali erano state ricavate ampie scalinate in modo che la città assomigliasse a una piramide capovolta. Il livello più basso ospitava le roventi fucine. Nani forzuti trainavano pesanti carri carichi di minerale grezzo lungo sentieri prestabiliti mentre altri azionavano le complicate leve dei forni, e altri ancora trasportavano carri più piccoli contenenti preziosi ed elaborati manufatti verso i livelli superiori. Numerosi erano gli artigiani che modellavano il metallo in oggetti utili. In genere venivano prodotti oggetti dalle innumerevoli forme, calici tempestati di gemme e incantevoli elmi. Erano tutti oggetti dal valore inestimabile, ma di scarsa utilità pratica. Ora, con la guerra che incombeva minacciosa sulle loro teste, i nani si adoperavano a fabbricare pesanti armi e corazze. A una ventina di passi di distanza da Drizzt e Catti-brie, un nano la cui barba rossa era completamente annerita dalla fuliggine si era appoggiato al dardo di una balista. Non riusciva nemmeno a raggiungerne la micidiale punta seghettata ma la stava osservando con sguardo rapito, come se stesse già assaporando l'idea di vederla infilzata nella pancia degli elfi scuri.

Su uno dei ponti ad arco che congiungevano i vari livelli, a un centinaio di passi sopra le teste dei due amici, era scoppiata una violenta discussione. Drizzt e Catti-brie non riuscivano a udire le parole a causa del rumore, ma intuivano che doveva trattarsi del progetto di distruggere quel ponte e molti altri ancora, per impedire agli invasori di raggiungere la sommità della grotta e costringerli a seguire direzioni forzate.

I due amici si scambiarono un'occhiata d'intesa. Nel corso della sua lunga storia, Mithril Hall aveva veduto raramente momenti di eccitazione così profondi. Era un fervore che sconfinava nella frenesia più inarrestabile. Duemila nani si aggiravano per la città urlando, sbattendo con forza i magli, trainando carri così pesanti che nemmeno un mulo sarebbe mai riuscito a spostare, tutti accomunati dal timore dell'arrivo di *drow.*

In quell'istante Catti-brie comprese la ragione per cui Drizzt aveva insistito tanto per raggiungere quel luogo e per trovare Regis prima di partire per Settlestone, come Bruenor aveva chiesto loro.

«Scoviamo dove è andato a cacciarsi quel fannullone» urlò Catti-brie.

Drizzt annuì e la seguì lungo una galleria avvolta nella penombra. Si allontanarono dalla Città Sotterranea dirigendosi verso le stanze più lontane dove Bruenor aveva consigliato loro di andare a cercare l'*halfling*. Continuarono a camminare senza scambiarsi una parola e Drizzt non poté fare a meno di stupirsi della silenziosità con cui Catti-brie aveva imparato a muoversi. Proprio come lui, la giovane amica indossava una leggera cotta di resistente *mithril*, appositamente fatta per lei da Buster Bracer, il migliore armaiolo di Mithril Hall, in modo che si adattasse al suo flessuoso e agile corpo come una morbida tunica.

Ai piedi calzava un paio di stivali consunti ma resistenti e al sensibile udito di Drizzt, pochi umani, nemmeno se avessero indossato gli stessi indumenti di Catti-brie, avrebbero saputo muoversi così silenziosamente come lei. L'elfo osservò l'amica nella tremolante luce delle torce appese a distanza regolare lungo la parete della galleria e vide che Catti-brie avanzava con lo stesso incedere di un elfo scuro, appoggiando sempre tutta la pianta del piede a terra. Aveva appreso molte cose durante il periodo che aveva trascorso nel Mondo Sotterraneo alla ricerca di Drizzt a Menzoberranzan.

L'elfo annuì soddisfatto, ma non disse nulla poiché quel giorno l'amica aveva già avuto modo di provare la sua bravura e sarebbe stato rischioso darle motivo di inorgoglirsi maggiormente.

Le gallerie erano sempre più deserte e la luce continuava a diminuire. Drizzt ricorse alla sua capacità visiva grazie alla quale era in grado di distinguere gli oggetti in base al loro calore. Catti-brie non possedeva quella dote tipica degli elfi scuri, ma attorno alla fronte indossava una sottile catena d'argento, una sorta di finissima tiara in cui era incastonata una gemma verde pallido solcata da una striatura nera. Occhio di Gatto, la preziosa agata incantata donatale da Alustriel, Signora di Luna d'Argento, le permetteva di vedere anche nelle gallerie più buie come se si trovasse sotto la volta di un cielo stellato rischiarato dalla luna piena.

I due amici si muovevano nell'oscurità senza problemi, ma non si sentivano a proprio agio. Non riuscivano a capire la ragione per cui le torce erano state spente. Continuarono ad avanzare con la mano appoggiata all'elsa delle loro armi e in cuor suo Catti-brie si pentì di non aver portato con sé Taulmaril, il magico Arco Spezzacuori.

Un tremendo frastuono echeggiò nell'aria facendo tremare il suolo. Drizzt e Catti-brie si accovacciarono. L'elfo sfoderò le scimitarre con un gesto fulmineo. La giovane amica pensò che quell'incredibile velocità fos-

se dovuta ai bracciali magici, ma con una veloce occhiata si accorse che Drizzt non li indossava. Estrasse la spada dal fodero inspirando a fondo, rimproverandosi per essersi illusa per un solo istante di rivaleggiare in bravura con l'elfo guardaboschi. Accantonò subito quel pensiero, poiché il tempo incalzava e quella non era la situazione più adatta per indugiare, e concentrò lo sguardo sui tortuosi cunicoli che si snodavano davanti ai suoi occhi. Avanzarono lentamente l'uno accanto all'altra, scandagliando l'oscurità alla ricerca di qualche indizio che potesse tradire la presenza di nemici, oppure di lievi fessure nelle pareti che indicassero invisibili porte segrete che davano accesso a passaggi laterali. Non erano cose insolite per un insediamento come Mithril Hall, poiché i nani, avidi per natura, erano soliti costruire nascondigli segreti in cui riporre i loro tesori. Né Catti-brie né Drizzt conoscevano bene quella sperduta regione di Mithril Hall e dovevano procedere con estrema cautela.

Si udì un altro frastuono. Il suolo tremò ancora dando la certezza ai due amici che si stavano avvicinando al pericolo.

La ragazza si fermò e Drizzt le scoccò un'occhiata strana.

«Guenhwyvar?» disse lei con un filo di voce suggerendo all'amico di evocare la fedele pantera dal Piano Astrale.

Drizzt rimase un attimo soprappensiero. Non voleva evocare il potente felino troppo spesso in quanto sapeva che avrebbe avuto bisogno di lei in situazioni più difficili e che Guenhwyvar non poteva rimanere nel Piano dell'Esistenza Materiale per più di poche ore ogni due giorni.

Non era ancora giunto il momento, decise l'elfo. Bruenor non gli aveva detto cosa stesse combinando Regis in quella zona lontana, né lo aveva avvertito di particolari pericoli. Drizzt scosse il capo e riprese a camminare con passo felpato e sicuro.

Un terzo fragore squarciò l'aria, seguito da un grugnito.

«La testa, dannato stupido!» tuonò una voce. «Devi usare quella tua maledettissima testa!»

Drizzt e Catti-brie si rialzarono in piedi e allentarono la presa attorno alle loro armi. «Pwent!» esclamarono insieme. Thibbledorf Pwent, il disgustoso armigero, il nano più puzzolente dei reami a meridione della Spina del Mondo, e fors'anche a settentrione, si trovava nei paraggi.

«Scommetto che la prossima cosa che vorrai indossare sarà un altro dannato elmo!» proseguì il nano.

Oltre una svolta i due amici si ritrovarono davanti a un bivio. A sinistra Pwent continuava a vomitare imprecazioni con voce infuocata, mentre a

destra si intravedeva una porta solcata da numerose incrinature oltre le quali si scorgeva il bagliore di una torcia. Drizzt chinò il capo di lato e abbozzò un sorriso.

Con un cenno della mano invitò Catti-brie a seguirlo e oltrepassò la porta senza nemmeno bussare. Regis se ne stava in piedi, da solo, appoggiato contro una manovella accanto alla parete sinistra. Non appena l'*halfling* vide gli amici, il suo viso si illuminò. Li salutò con un ampio sorriso e sollevando una mano sopra la testa di folti riccioli castani. La veste si adagiava sulla prominente pancia, che negli ultimi tempi si era fatta leggermente meno voluminosa grazie al fatto che anche il pigro Regis aveva avuto sentore della serietà della minaccia che incombeva sulla città che era diventata la sua dimora e si era dato da fare.

Mentre Drizzt e Catti-brie si avvicinavano, Regis appoggiò l'indice contro le labbra, indicando con l'altra mano la porta che aveva davanti. I due amici non impiegarono molto tempo a capire che la manovella serviva ad azionare una pesante lastra di metallo che scorreva lungo scanalature invisibili laterali, che ora copriva le assi di legno della porta.

«Vai!» Dall'altro capo della porta barricata l'imperioso comando fu seguito dallo scalpiccio della carica, da un ruggito soffocato e da una tremenda esplosione nel momento in cui il nano colpì la porta e rimbalzò lontano.

«Sto allenando gli armigeri» spiegò Regis con calma.

Catti-brie lanciò un'occhiata irritata a Drizzt ricordando quanto suo padre le aveva raccontato in merito ai piani di Pwent. «La Brigata Torcibudella» mormorò lei mentre Drizzt annuiva. Anche a lui Bruenor aveva raccontato che Thibbledorf Pwent aveva intenzione di addestrare un manipolo di nani per farli diventare guerrieri accaniti e formare la sua scorta personale. La Brigata Torcibudella sarebbe stata un corpo di elementi motivati, preparati e dediti al dovere anche se non eccessivamente brillanti.

Un altro nano colpì la porta rinforzata, probabilmente con la fronte, e Drizzt intuì come Pwent avesse intenzione di indurire gli spiriti dei suoi guerrieri.

Catti-brie scosse il capo rassegnata. Non nutriva alcun dubbio sul valore militare di quella brigata. Pwent era indiscutibilmente il migliore guerriero di Mithril Hall, secondo solo a Drizzt e Bruenor, ma l'idea che un gruppo di altri forsennati e piccoli Thibbledorf Pwent imperversassero per Mithril Hall la disgustava.

Oltre la porta Pwent continuava a rimproverare la sua truppa usando epi-

teti irripetibili, molti dei quali Catti-brie aveva già udito nel corso della sua vita presso la città dei nani, mentre molti altri erano coniati dall'armigero sul momento, lasciandosi andare alla creatività più sfrenata e raccapricciante.

«Stiamo partendo per Settlestone» spiegò Drizzt non vedendo l'ora di uscire da quel posto. «Berkthgar sta dando un po' di noie.»

Regis annuì. «Mi trovavo là quando chiese a Bruenor il martello da guerra.» Un sorriso malizioso gli increspò il viso serafico. «Per un attimo ho temuto che Bruenor volesse tagliarlo in due!»

«Abbiamo bisogno di Berkthgar» gli ricordò Catti-brie.

Regis scrollò le spalle. «Sta bluffando» insistette. «È Berkthgar ad avere bisogno di noi e la sua gente non approverà se lui decide di voltare le spalle ai nani dopo quanto hanno fatto per loro.»

«Bruenor non avrebbe mai alzato una mano contro di lui» disse Drizzt senza molta convinzione. I tre amici rimasero un attimo a guardarsi in silenzio, rincuorati dal fatto che Bruenor, il burbero re dei nani, era ritornato a essere fiero e orgoglioso come un tempo. Pensarono anche a Aegis-fang, la più bella fra le armi mai forgiate dalle mani di un nano. Il martello di *mithril* era decorato con le incantevoli rune sacre delle divinità dei nani. Su un lato erano cesellati l'incudine e il martello di Moradin, il Forgiatore di Anime, mentre sull'altro le asce incrociate di Clanggedon, il Dio della Guerra dei nani; il tutto era tempestato di gemme estratte dalla montagna, il simbolo di Dumathoin, il Custode dei Segreti. Bruenor era il migliore fabbro di tutta Mithril Hall, ma dopo Aegis-fang, che rappresentava l'apice del suo trionfo creativo, il re non aveva più messo piede in una fucina.

Era impossibile pensare ad Aegis-fang senza pensare a Wulfgar, il giovane e biondo gigante che Bruenor aveva considerato come suo figlio e a cui aveva donato quell'arma incredibile.

«Bruenor l'avrebbe ucciso senza tanti preamboli» osservò Catti-brie dando voce ai pensieri di tutti.

Drizzt aprì bocca per parlare, ma Regis lo zittì sollevando una mano.

«... E adesso abbassa quella zucca!» tuonò Pwent dall'altro lato della porta e dopo un assordante tonfo Regis annuì e con un sorriso invitò Drizzt a proseguire.

«Pensavamo che tu...»

Un altro fragore lo interruppe, seguito da un gemito e dal tintinnio dell'armatura dello sventurato nano.

«Buona velocità di recupero!» si congratulò Pwent.

«Ci stavamo chiedendo se ti andava di accompagnarci» disse Drizzt ignorando l'esclamazione di disgusto che a stento Catti-brie riuscì a soffocare.

Regis valutò la frase dell'amico con cipiglio serio. L'*halfling* avrebbe voluto uscire da quello sconfinato labirinto di gallerie e cunicoli e sdraiarsi ancora una volta sotto il tiepido sole, anche se ormai l'estate era finita e l'autunno aveva rinfrescato l'aria.

«Devo rimanere» disse infine sorprendendo i due amici per l'insolita decisione. «Ho molte cose da fare.»

Drizzt e Catti-brie chinarono il capo in segno di assenso. Regis era cambiato moltissimo negli ultimi mesi, soprattutto durante il momento peggiore della crisi. Quando Drizzt e Catti-brie si trovavano a Menzoberranzan, l'elfo per porre fine alla minaccia che incombeva su Mithril Hall e la sua giovane amica per salvare Drizzt, Regis si era assunto l'arduo compito di spronare Bruenor all'azione e di convincerlo a prepararsi alla guerra. Regis, che aveva trascorso la maggior parte della sua vita a trovare il letto più soffice e comodo su cui adagiarsi, aveva sconvolto i più indefessi generali dell'esercito, e persino Thibbledorf Pwent, con la sua determinazione ed energia. L'*halfling* avrebbe voluto accompagnare gli amici, ma rinunciava per lo spiccato senso del dovere che aveva scoperto di possedere.

Drizzt fissò a lungo Regis nel tentativo di trovare il modo meno doloroso per avanzare una difficile richiesta, ma con sua enorme sorpresa vide Regis sfilare la catena che portava al collo senza dire nulla. L'*halfling* fece dondolare il ciondolo di rubino davanti al viso e abbozzando un sorriso lo lanciò a Drizzt con noncuranza.

Mentre soppesava nel palmo della mano il potente rubino magico, l'elfo si sorprese a pensare che Regis era davvero cambiato. Quello era l'oggetto più prezioso di Regis. Lo aveva rubato al vecchio capo della Gilda dei ladri nella lontana Calimport molto tempo prima e da allora lo aveva conservato con amore.

Drizzt continuò a osservare le levigate sfaccettature della gemma e si sentì attirare dalle pure e vorticose profondità di quella pietra in cui scorgeva infinite promesse.

L'elfo scosse il capo e si costrinse a distogliere lo sguardo. Nonostante nessuno avesse usato il rubino per manipolare la sua mente, Drizzt avvertiva la potenza di quella gemma incantata. Mai gli era capitato di avere a che fare con un oggetto così irresistibile. Nonostante ciò, Jarlaxle, il mercenario, glielo aveva restituito di sua spontanea volontà quando si erano

incontrati nelle gallerie periferiche di Menzoberranzan dopo la fuga del rinnegato. Il gesto di Jarlaxle era stato inaspettato e importante e Drizzt non era ancora riuscito a capirne il vero significato.

«Dovresti usarlo con molta attenzione su Berkthgar» osservò Regis richiamando l'attenzione di Drizzt. «È molto orgoglioso e se dubita che qualcuno usi la magia contro di lui, l'alleanza corre seri rischi.»

«Verissimo» osservò Catti-brie lanciando un'occhiata all'elfo.

«Lo useremo solo se strettamente necessario» li tranquillizzò l'elfo richiudendo il fermaglio dietro al collo. Il ciondolo si sistemò sul suo torace accanto alla testa dell'unicorno in avorio, simbolo della dea che adorava.

Un altro nano sbatté contro la porta e ruzzolò lontano grugnendo.

«Bah!» esclamò Pwent con aria disgustata. «Siete un branco di beccamorti mangia-elfi! Ora vi mostro io come si fa!»

Regis annuì soddisfatto e cominciò a girare velocemente la manovella in modo da sollevare la lastra di metallo.

«Attenti!» disse rivolgendosi agli amici che si trovavano proprio nella traiettoria di Pwent.

«Io me ne vado» disse Catti-brie dirigendosi verso un'altra porta. Non aveva nessuna intenzione di vedere l'armigero e voleva evitare che quel nano puzzolente le ripetesse per l'ennesima volta di lasciarsi crescere la barba.

Dal canto suo Drizzt sollevò il rubino e dopo aver ringraziato Regis con un cenno del capo seguì l'amica.

Non avevano fatto nemmeno una decina di passi quando udirono l'assordante frastuono del legno spezzato seguito dalla risata isterica di Pwent e dalle esclamazioni di ammirazione degli ingenui membri della Brigata Torcibudella.

«Bisognerebbe mandarli tutti a Menzoberranzan» osservò Catti-brie con voce asciutta. «Pwent riuscirebbe a cacciare l'intera città ai confini dei Reami.»

Drizzt, che era cresciuto fra i potenti casati della Città Oscura e aveva veduto con i propri occhi l'ira delle alte sacerdotesse e i loro insuperabili poteri magici, era pienamente d'accordo con l'amica.

* * *

Firble, il consigliere, si sfiorò il cranio quasi calvo con una mano rugosa muovendosi a disagio all'interno dell'alone di luce gettato dalla torcia. Fir-

ble era uno *svirfnebli*, uno gnomo delle viscere, dal massiccio e tozzo corpo. Poche razze che popolavano il Mondo Sotterraneo erano in grado di aggirarsi con pari maestria per quei cunicoli e nessuna, se non forse quella dei rari *pech*, poteva vantarsi di conoscere le abitudini degli gnomi delle viscere.

Nonostante ciò, Firble avanzava agitato da un inspiegabile timore lungo i deserti cunicoli oltre il limitare di Blingdenstone, la sua città. Odiava il lucore delle torce, e ancor più la luce, ma gli ordini impartiti da re Schnicktick non lasciavano alcun spazio a obiezioni. Nessuno gnomo doveva avventurarsi per le gallerie senza una torcia in mano.

Nessuno gnomo, aveva detto, eccetto uno. Quel giorno il compagno di viaggio di Firble non stringeva nessuna torcia poiché non aveva mani. Belwar Dissengulp, Primo Guardiano delle Gallerie di Blingdenstone, aveva perduto le mani a causa di Dinin, fratello di Drizzt Do'Urden, molto tempo prima. Ma a differenza di molte altre razze che abitavano nel Mondo Sotterraneo, gli *svirfnebli* avevano provato compassione per il loro compagno mutilato e abili artigiani avevano forgiato dal prezioso e incantato *mithril* arti impareggiabili: un pesante maglio che sostituiva la mano destra e un piccone a due teste che sostituiva quella sinistra.

«Abbiamo completato il giro» osservò Firble. «E ora torniamo a Blingdenstone.»

«Neanche per sogno!» bofonchiò Belwar con voce sicura e profonda, così insolita per uno *svirfnebli*, ma che tanto si addiceva alla sua corporatura massiccia.

«Non c'è l'ombra di un solo elfo scuro in queste gallerie» insistette Firble. «E non ci sono stati scontri nelle ultime tre settimane.» Era una constatazione più che vera. Dopo mesi di combattimenti contro gli elfi scuri di Menzoberranzan nelle gallerie vicine a Blingdenstone, ora anche i cunicoli più lontani erano silenziosi e tranquilli. Belwar era conscio del fatto che il suo amico Drizzt Do'Urden aveva in qualche modo avuto un ruolo importante nell'esito di quella guerra, ma temeva che fosse stato catturato e ucciso.

«È tutto tranquillo e pacifico» aggiunse Firble sottovoce, come se si fosse reso conto del pericolo insito in un tono di voce troppo squillante. Un brivido gli percorse la schiena. Belwar lo aveva costretto a seguirlo. Era ormai giunto il suo turno anche se la consuetudine voleva che uno gnomo rispettato e prestigioso come lui venisse esentato dalle ronde di pattugliamento. Ma Belwar aveva insistito e, per ragioni che Firble non riusciva a

capire, anche re Schnicktick si era trovato concorde con il Primo Guardiano delle Gallerie.

Non che Firble non fosse abituato alle gallerie sotterranee, anzi! Era l'unico gnomo di Blingdenstone che aveva contatti con Menzoberranzan e meglio di chiunque altro conosceva il reticolo di cunicoli più vicini alla città degli elfi scuri. E quella conoscenza gli aveva provocato grossi problemi negli ultimi giorni, soprattutto da parte di Belwar. Quando Catti-brie, irriconoscibile grazie a una maschera, era stata catturata dagli *svirfnebli* ed era stata riconosciuta come amica, era stato proprio Firble, con sprezzo del pericolo ed enorme rischio personale, a condurla rapidamente a Menzoberranzan lungo gallerie segrete.

Il consigliere sapeva che Belwar non era affatto preoccupato per l'eventuale presenza di elfi scuri nei paraggi. In fin dei conti, le gallerie erano tranquille. Le pattuglie degli gnomi e di altri alleati segreti non avevano finora trovato tracce degli elfi scuri, nemmeno lungo i sentieri che abitualmente percorrevano nelle vicinanze di Menzoberranzan, Era evidente che qualcosa di importante era accaduto in quella città e ancora più evidente era il fatto che Drizzt e quella Catti-brie fonte di tanti guai erano in qualche modo coinvolti nell'intera faccenda. Quella era stata la vera ragione per cui Belwar lo aveva obbligato a seguirlo e re Schnicktick lo aveva sostenuto a spada tratta, pensò il consigliere rabbrividendo.

«Dev'essere successo qualcosa» disse Belwar all'improvviso, come se avesse letto i pensieri silenziosi di Firble. «Qualcosa a Menzoberranzan.»

Firble lanciò un'occhiata grondante di sospetto al Primo Guardiano delle Gallerie. Sapeva cosa avrebbero preteso da lui fra poco. Presto avrebbe dovuto mettersi in contatto ancora una volta con il famigerato Jarlaxle.

«Anche le pietre avvertono disagio» proseguì Belwar.

«Come se gli elfi scuri avessero intenzione di mettersi presto in marcia» osservò Firble con voce asciutta.

«*Cosim camman denoctusd*» ammise Belwar nell'antica lingua degli *svirfnebli* che pressappoco stava a indicare la levigatezza della pietra prima di un terremoto o, come dicevano gli abitanti della superficie, la quiete prima di una tempesta.

«Re Schnicktick desidera che incontri il mio informatore elfo scuro» disse Firble reputando maggiormente saggio smettere di tergiversare e passare ai fatti. Era sicuro di aver preceduto solo di pochi istanti le richieste che Belwar gli avrebbe fatto.

«*Cosim camman denoctusd*» ripeté Belwar con maggiore decisione. Il

Primo Guardiano delle Gallerie e Schnicktick, e molti altri abitanti di Blingdenstone, erano convinti che i *drow* si sarebbero presto messi in marcia. Nonostante la via più breve e diretta per raggiungere la superficie e il luogo che Drizzt Do'Urden ormai chiamava casa si trovasse a oriente di Blingdenstone, gli elfi scuri avrebbero dovuto inizialmente dirigersi a occidente portandosi tremendamente vicino alla città degli gnomi delle viscere. Quella possibilità era così terribile che re Schnicktick aveva ordinato che gruppi di soldati pattugliassero costantemente le zone orientali e meridionali, spingendo le sentinelle così lontano da casa e da Menzoberranzan come mai prima d'allora avevano fatto. Correva voce che si stesse addirittura pensando di abbandonare Blingdenstone, qualora la minaccia fosse diventata reale. Ma a nessuno gnomo piaceva una simile decisione, e men che meno a Belwar e Firble. Entrambi erano anziani. Si avvicinavano al secondo secolo di età ed erano legati anima e corpo alla loro beneamata Blingdenstone.

Ma fra tutti gli *svirfnebli*, Belwar e Firble comprendevano più di chiunque altro le vere minacce della marcia degli elfi scuri. Si rendevano conto che se l'esercito di Menzoberranzan avesse raggiunto Blingdenstone, gli gnomi delle viscere sarebbero scomparsi per sempre.

«Organizzerò l'incontro» disse Firble con un sospiro di rassegnazione. «È molto avaro di parole, come sempre, ma molto esoso nel prezzo che pretende!»

Belwar non disse nulla. Il guardiano delle gallerie sapeva che il prezzo dell'ignoranza era ben più alto e che Firble stesso se ne rendeva conto. L'apparente atteggiamento rassegnato del consigliere non era dovuto altro che alla sua spavalderia. Ormai lo conosceva bene e non poteva negare che, nonostante tutto, quello gnomo piagnucolone gli era proprio simpatico.

E proprio in quel momento terribile, Belwar e tutti gli *svirfnebli* di Blingdenstone avevano bisogno del lamentoso Firble e del suo informatore.

3

Giochi

Drizzt e Catti-brie percorsero con passo allegro il sentiero aggirando gli speroni di roccia come se fossero due bambini intenti in un gioco. Il loro procedere si trasformò in una corsa, interrotta di tanto in tanto da una sorta

di gara in cui i due amici si aggrappavano ai rami bassi degli alberi che crescevano lungo i bordi del sentiero per spiccare lunghi balzi. Saltarono oltre una piccola pozzanghera d'acqua toccando terra entrambi allo stesso momento, anche se Catti-brie corse il rischio di cadervi dentro. Subito dopo si divisero come fulmini per aggirare una singolare lastra di roccia. Catti-brie si incamminò verso destra mentre Drizzt andò nella direzione opposta, ma dopo un attimo di esitazione cambiò idea e tornò sui suoi passi.

«Sono arrivata per prima!» esclamò lei con aria soddisfatta, ma non aveva finito di parlare che vide l'esile ombra dell'amico passarle fulminea sopra la testa.

«Non direi proprio» la corresse Drizzt accovacciandosi a terra con tale delicatezza che sembrava non aver nemmeno sfiorato il terreno. Catti-brie sbuffò stizzita e riprese a correre, ma si fermò poco dopo poiché si era accorta che Drizzt non si era mosso.

«È una giornata incantevole» osservò l'elfo scuro. Era effettivamente una di quelle gloriose giornate che si potevano godere sul versante meridionale della Spina Dorsale del Mondo non appena cominciavano a soffiare i primi venti autunnali. L'aria era frizzante e lievi brezze sospingevano enormi e paffute nuvole bianche nel cielo terso.

«Una giornata troppo bella per andare a litigare con Berkthgar» aggiunse Catti-brie, quasi leggendo nei pensieri dell'elfo. Si chinò lievemente in avanti appoggiando le mani sulle ginocchia e dopo aver reclinato il capo all'indietro inspirò a fondo per riprendere fiato.

«Troppo bella per dimenticarsi di Guenhwyvar» la corresse Drizzt con un sorriso.

Catti-brie provò un tuffo al cuore quando vide Drizzt estrarre la statuetta di onice dalla bisaccia. Era uno dei più begli oggetti che avesse mai visto in vita sua. La perfezione delle forme e le dolci e vigorose linee dei muscoli erano nulla al confronto della espressiva bellezza del grande felino che l'elfo era in grado di evocare.

Drizzt appoggiò la statuetta a terra con un gesto reverenziale. «Vieni a me, Guenhwyvar» disse a bassa voce. Attorno alla statuetta si formarono volute concentriche di fumo che si materializzarono velocemente in una possente pantera.

Guenhwyvar si guardò intorno con le orecchie ritte. Avanzò lentamente con passo flessuoso, come se avesse capito dalla voce di Drizzt che non c'era pericolo e che l'amico l'aveva chiamata solo per avere un po' di compagnia.

«Stiamo andando a Settlestone» le spiegò Drizzt. «Vuoi venire con noi?»

La pantera parve capire e dopo aver piegato le zampe posteriori spiccò un balzo, passò sopra la testa di Catti-brie, attraversò la radura dove si trovavano i due amici e andò a posarsi sopra uno sperone di roccia poco lontano. Il felino si voltò appena per guardare l'elfo e la ragazza, e quasi volesse dare omaggio alla bellezza della giornata, indietreggiò di un passo e assunse una posizione dal fascino regale. I due amici la osservarono con occhi estasiati. Il felino aveva un corpo quasi il doppio di una normale pantera. Il suo muso era largo quanto le spalle di Drizzt, le sue zampe avrebbero potuto coprire il viso di un uomo e i suoi incantevoli e splendenti occhi verdi tradivano un'intelligenza di gran lunga superiore a quella di qualsiasi altro animale. Guenhwyvar era un fedele compagno, un amico sempre pronto ad aiutare, e ogni volta che Drizzt e Catti-brie, o Bruenor e Regis posavano lo sguardo sul felino una ineffabile e calda sicurezza si impossessava dei loro cuori.

«Faremmo meglio a metterci in marcia» suggerì Catti-brie con un sorriso.

Drizzt annuì e con un gesto fulmineo si lanciò in una corsa sfrenata. Qualche istante più tardi, dalla sommità dello sperone di roccia alle loro spalle, udirono il cupo ruggito di Guenhwyvar. Drizzt sorpassò Catti-brie, che non parve preoccuparsi eccessivamente del momentaneo vantaggio dell'amico.

«Ti sbagli di grosso se credi di battermi!» urlò lei. Drizzt rise divertito, ma il sorriso gli morì sulle labbra quando, oltre una curva, si accorse che la testarda Catti-brie aveva imboccato una scorciatoia e lo precedeva di parecchi passi.

La corsa si trasformò ben presto in una vera e propria gara. Drizzt chinò il capo e riprese a correre così velocemente che a stento riusciva a schivare i rami più bassi degli alberi. Catti-brie non demordeva e continuava a corrergli davanti.

Il ruggito di Guenhwyvar squarciò ancora una volta l'aria e i due amici compresero che ben presto la pantera avrebbe dimostrato la sua abilità.

Un istante più tardi una striscia nera rimbalzò contro la parete di roccia al fianco di Drizzt, passandogli a una spanna di distanza dal viso. Guenhwyvar attraversò il sentiero come un fulmine passando fra i due amici e sorpassò Catti-brie che si rese conto di quanto era accaduto quando ormai la pantera era lontana.

Poco dopo Guenhwyvar si lasciò sorpassare da Catti-brie, ma Drizzt si tuffò nel bosco e le passò davanti per essere sorpassato quasi subito dal felino. La gara continuò a lungo. Drizzt e Catti-brie si spinsero al massimo dello sforzo mentre Guenhwyvar sembrava fare di tutto per evidenziare l'inutilità dei loro tentativi.

Si fermarono esausti e ansimanti in mezzo a una radura per mangiare qualcosa. Guenhwyvar si accovacciò placidamente accanto a loro. La radura era protetta dal vento da una parete di roccia che si alzava lungo i bordi settentrionale e orientale per scendere in uno scosceso dirupo a meridione. Il prato era costellato da enormi pietre sulle quali i due amici si sedettero a riposare. A pochi passi di distanza si intravedeva un anello di piccole pietre dove l'elfo era solito accendere il fuoco durante i suoi frequenti viaggi.

Catti-brie si rilassò mentre Drizzt cercava di riscaldare il cibo. All'orizzonte scorse sottili pennacchi di fumo salire indolenti verso il cielo dai comignoli delle case di Settlestone. Quella veduta ebbe il potere di ricordarle la gravità della loro missione. Quante altre gare avrebbe potuto correre al fianco di Drizzt e Guenhwyvar se gli elfi scuri fossero arrivati?

Quei pennacchi di fumo le ricordarono anche l'uomo che aveva portato in quel luogo i rudi barbari dalla Valle del Vento Ghiacciato, l'uomo che sarebbe dovuto diventare suo sposo. Nel tentativo di salvarla Wulfgar era morto per mano di uno *yochol*, servo della perfida Lloth. Parte della colpa di quella perdita era ricaduta su di lei e su Drizzt, ma non era il rimorso che attanagliava il giovane cuore della donna, né quello dell'elfo. Anche Drizzt aveva notato quel fumo vorticare verso la volta celeste ed era rimasto a lungo assorto a osservarlo.

I due amici non sorridevano più. Avevano corso molte altre volte come quel giorno, con l'unica differenza che allora Wulfgar si trovava al loro fianco e cercava di compensare l'agilità dei suoi amici con lunghi e vigorosi passi.

«Come vorrei...» cominciò a dire Catti-brie.

«La nostra guerra, se mai un giorno scoppierà, avrebbe un esito migliore se Wulfgar, figlio di Beornegar, fosse a capo degli uomini di Settlestone» disse Drizzt.

L'elfo aveva dato voce a un loro desiderio comune. Non c'era null'altro da dire. Mangiarono senza scambiarsi una parola e Guenhwyvar rimase immobile a osservarli, rispettosa del loro silenzio.

Catti-brie riandò col pensiero ai suoi amici, alla Valle del Vento Ghiacciato, alle frastagliate montagne e al Picco di Kevin che si ergevano mae-

stosi sulla monotona tundra. Quella valle era così simile al paesaggio che aveva ora davanti agli occhi. Forse lassù faceva più freddo, ma l'aria sembrava pulsare di vita e il cielo era altrettanto azzurro. Da allora quanta strada aveva percorso assieme ai suoi amici, a Drizzt e Guenhwyvar, a Bruenor e Regis e a Wulfgar in un susseguirsi incessante di avventure costellate da vivide emozioni, sconcertanti minacce e gesta valorose. Insieme erano stati imbattibili, o almeno così avevano creduto.

Catti-brie aveva provato tutte le emozioni che la vita le poteva riservare, e aveva appena vent'anni. Si era gettata nella vita a capofitto, proprio come aveva corso libera e spensierata lungo quei sentieri montani, sentendosi pressoché immortale.

4

Ferri corti

«Congiura?», disse l'elfo scuro muovendo la mano con gesti sinuosi nella lingua segreta del popolo di Menzoberranzan. Jarlaxle rispose con un lieve cenno del capo. Si lasciò sfuggire un sospiro con aria sinceramente perplessa e con un'espressione che raramente si vedeva sul suo viso. Invitò il suo compagno a seguirlo in una zona più appartata.

Insieme percorsero gli ampi e tortuosi sentieri di Menzoberranzan oltrepassando vasti pianori circondati dalle torreggianti stalagmiti che ospitavano le dimore dei numerosi casati dei *drow*. All'interno delle formazioni rocciose e delle massicce stalattiti che pendevano dall'alto soffitto della grotta erano stati ricavati elaborati terrazzi e passaggi. Le dimore delle più potenti famiglie erano collegate fra loro da alti ponti dall'intrigante forma di ragnatela. Sulla sommità di quei palazzi e soprattutto su quelli dei casati più antichi e prestigiosi si intravedevano intricati disegni rischiarati dal fioco lucore dei fuochi fatui dalle sfumature porpora e blu, talvolta rosso e verde. Menzoberranzan aveva una bellezza spettacolare, quasi mozzafiato e surreale, e l'ignaro visitatore non avrebbe mai immaginato che gli artefici di tanto splendore appartenevano alla razza più perfida di Toril.

Jarlaxle avanzò senza rumore lungo i bui e stretti livelli inferiori della città, con lo sguardo fisso davanti a sé mentre con la coda dell'occhio sinistro, poiché la benda ora copriva inspiegabilmente l'occhio destro, controllava di lato per individuare eventuali movimenti impercettibili di ombre lontane.

Il mercenario non riuscì a contenere la sorpresa quando, voltatosi appena, si accorse di non essere accompagnato da M'tarl, tenente di Bregan D'aerthe, bensì da un elfo scuro ben più potente.

Jarlaxle aveva sempre la battuta pronta, ma l'ombra di Gromph Baenre, figlio maggiore di Matrona Baenre, arcimago di Menzoberranzan, ferma alle sue spalle gli tolsero la parola di bocca.

«Spero che M'tarl mi raggiungerà non appena avrà finito» disse il mercenario riprendendosi dallo stupore.

Senza dire nulla l'arcimago ondeggiò un braccio davanti al viso. Sospesa nell'aria si formò una sfera di luce verdastra dalla quale scendeva un sottile filo argenteo che sfiorava appena il pavimento di pietra.

Jarlaxle si strinse nelle spalle e non appena afferrò il filo si sentì trascinare verso l'alto, all'interno della sfera, ingoiato nello spazio extradimensionale che si apriva oltre un portale magico.

Il mercenario decise che quell'incantesimo era a dir poco sorprendente poiché si ritrovò non nel solito spazio vuoto creato da una simile magia, bensì in una sala riccamente arredata dove un pallido servo gli offrì un calice di profumato vino prima ancora che avesse il tempo di sedersi. Jarlaxle attese un istante che la vista si adattasse a quello strano luogo rischiarato da una pacata luce azzurrognola. Non era una cosa insolita, si disse, e ancor meno insolita per un mago come Gromph abituato all'oscurità del Mondo Sotterraneo, poiché senza luce non avrebbe mai potuto studiare le sue pergamene e i suoi libri di magia.

«Ti raggiungerà solo se sarà in grado di sopravvivere al posto in cui l'ho mandato» ribatté Gromph con atteggiamento tranquillo mentre oltrepassava il portale e si portava in mezzo alla sala. Il potente Baenre socchiuse gli occhi e sussurrò una parola. All'improvviso il suo *piwafwi* e tutti i suoi scialbi indumenti si trasformarono come d'incanto in preziosi capi degni della sua posizione. Una fluente tunica gli copriva interamente il corpo ed era costellata da innumerevoli tasche e da sigilli e rune del potere che venivano rischiarati dai fuochi fatui magici che l'arcimago avrebbe potuto spegnere con un solo pensiero. Due fermagli, uno raffigurante un ragno dalle zampe nere e dal corpo rosso, l'altro ricavato da uno smeraldo incredibilmente verde, impreziosivano la tunica, nonostante fossero appena visibili da sotto i lunghi capelli canuti dell'anziano mago che gli si appoggiavano sulle spalle e sul petto.

Dato il suo avido interesse per gli oggetti magici, Jarlaxle aveva già notato quei due preziosi monili sul predecessore di Gromph. Il fermaglio

raffigurante il ragno consentiva all'arcimago di formulare l'incantesimo del calore su Narbondel, la stele magica che fungeva da orologio a Menzoberranzan per gli occhi sensibili degli elfi scuri. Il calore inizialmente saliva dalla base verso la sommità della stele impiegando dodici ore a completare il suo viaggio e lentamente, nel corso delle dodici ore successive, ri scendeva verso la base.

Il secondo gli conferiva invece il dono dell'eterna giovinezza. A occhio e croce il mercenario concluse che quella gemma aveva già veduto la fine di sette secoli sul torace di Gromph e nonostante ciò il mago sembrava essere alle soglie dell'età in cui si inizia l'addestramento all'Accademia di Guerra.

Ma osservando con maggiore attenzione i lineamenti del mago, Jarlaxle intravide nell'alone di potere e dignità che lo circondava e nella luce che gli rischiarava lo sguardo la saggezza che scaturiva dall'esperienza. Si trovava davanti a un elfo sagace e infido, in grado di scoprire le pieghe più recondite anche delle situazioni più intricate. Dal canto suo il mercenario non poteva negare a se stesso di sentirsi vulnerabile e terribilmente a disagio al cospetto di Gromph, molto più di quanto gli capitava quando si trovava a quattr'occhi con Matrona Baenre.

«Una congiura?» chiese Gromph di nuovo a voce alta. «Gli altri casati si sono finalmente stufati di mia madre e hanno deciso di unirsi per combattere il Casato di Baenre?»

«Ho già raccontato tutto a Matrona Baenre...»

«Ho sentito» lo interruppe Gromph sbuffando d'impazienza. «E ora voglio sapere la verità.»

«Un concetto alquanto interessante» osservò Jarlaxle abbozzando un sorriso non appena si accorse che Gromph sembrava nervoso. «La verità!»

«Una cosa davvero rara» ammise l'arcimago appoggiando le spalle contro lo schienale della sedia mentre tamburellava distrattamente le dita sul bracciolo. «Ma che spesso aiuta gli stolti a sopravvivere.»

Il sorriso svanì dalle labbra di Jarlaxle. Osservò il viso di Gromph socchiudendo gli occhi, più che mai sorpreso dall'audacia di una simile minaccia. Gromph era molto potente, molto più di qualsiasi altro maschio che abitava a Menzoberranzan. Tuttavia il mercenario non operava secondo le oscure regole che governavano la Città Oscura e mai si sarebbe immaginato che l'arcimago avrebbe osato minacciare così apertamente il capo di Bregan D'aerthe.

Ma la sorpresa fu ancora più grande quando si rese conto che il potente Gromph Baenre non era semplicemente nervoso, bensì terrorizzato.

«Non sprecherò tempo e fiato per ricordarti il valore dello stolto che hai davanti a te» disse Jarlaxle.

«Risparmiami, te ne prego.»

Jarlaxle scoppiò in una fragorosa risata.

Gromph poggiò le mani ai fianchi facendo in modo che la tunica si aprisse sul davanti per lasciare intravedere due bacchette infilate nella cintura, molto vicine alle mani.

«Nessuna congiura» disse il mercenario all'improvviso con voce sicura.

«La verità?» chiese Gromph a bassa voce, con espressione pericolosa.

«La verità» ribatté Jarlaxle con veemenza. «Ho investito nel Casato di Baenre tanto quanto hai investito tu, arcimago. Se i casati meno importanti hanno deciso di cospirare contro Baenre, oppure se le sue figlie stanno tramando la sua morte, Bregan D'aerthe l'appoggerebbe, almeno fino al punto di avvertirla dell'imminente pericolo.»

L'espressione di Gromph si fece improvvisamente molto seria. Jarlaxle si rese subito conto che il maschio più anziano del Casato di Baenre sembrava non essersi accorto del suo evidente e intenzionale sbaglio. Aveva parlato della Prima Matrona Madre usando solo il suo nome, un errore che ad altri sarebbe costata la vita.

«E allora, che sta succedendo?» chiese Gromph con un tono supplichevole che colse il mercenario di sorpresa. Mai prima d'allora gli era capitato di udire un tono così disperato nella voce dell'arcimago.

«Tutti se ne sono accorti!» sbottò Gromph. «C'è qualcosa che non va persino nell'aria che respiriamo.»

Jarlaxle avrebbe voluto aggiungere che a Menzoberranzan le cose non andavano bene dalla notte dei tempi, ma si limitò a dire: «Il tempio è stato danneggiato gravemente.»

L'arcimago annuì e si rabbuiò in viso. Il tempio del Casato di Baenre era il luogo più sacro di tutta la città in quanto era il santuario di Lloth. Durante la loro fuga il rinnegato Do'Urden e i suoi amici avevano fatto cadere una stalattite che aveva distrutto quasi completamente la cupola, in un gesto fra i più oltraggiosi nei confronti della Regina Aracnide.

«La Regina Aracnide è furibonda» osservò Gromph.

«Lo sarei anch'io al suo posto» disse il mercenario.

Gromph scoccò un'occhiata di fuoco all'irriverente mercenario, non tanto per l'insulto nei confronti di Lloth, quanto piuttosto per il suo atteggiamento insolente.

Ma quando si accorse che quell'occhiata sprezzante provocò in Jarlaxle

nient'altro che un sorrisetto malizioso, Gromph balzò in piedi e cominciò a camminare su e giù per la stanza come un animale in gabbia. Il servo-zombi si avvicinò con passo solerte porgendo calici pieni di vino.

Gromph sbuffò stizzito e non appena rivolse una mano verso il soffitto della stanza una piccola fiamma si accese sul suo palmo. Con l'altra mano l'arcimago vi fece cadere un oggetto piccolo e rosso, molto simile a una scaglia, mentre le sue labbra si muovevano in modo impercettibile.

Jarlaxle rimase a osservare in silenzio mentre l'arcimago cercava di sfogare la propria frustrazione, sperando vivamente di non diventare il bersaglio dei suoi poteri.

Una lingua di fuoco sgusciò dalla mano di Gromph e, lenta ma inesorabile come un serpente che ha immobilizzato già la sua preda con un letale veleno, si avviluppò attorno al corpo dello zombi. Il servo non si mosse, né gemette, rimanendo impassibile anche quando fu completamente fagocitato da quell'abbacinante vortice. Quando Gromph si sedette di nuovo, il servo si ritrasse barcollando in un angolo della sala, dove stramazzò al suolo.

«L'odore...» cominciò a dire Jarlaxle coprendosi il naso con una mano.

«L'odore del potere!» esclamò Gromph socchiudendo gli occhi e facendo fremere le narici. Il mago inspirò a fondo, quasi godesse nell'aspirare quel fetore.

«Non è Lloth che alimenta il lezzo che aleggia nell'aria» disse Jarlaxle all'improvviso, più che mai desideroso di concludere quella conversazione e andarsene al più presto da quella sala che lo nauseava.

«E tu, che cosa sai?» chiese Gromph con voce ansiosa.

«Non più di quanto tu sappia già» ribatté il mercenario. «Lloth è arrabbiata per la fuga di Drizzt e per il danno arrecato al suo tempio. Tu più di ogni altro sarai in grado di capire l'importanza di quel luogo sacro.» Il tono di voce di Jarlaxle fece rabbrividire l'arcimago. Il mercenario conosceva il suo punto debole e dolente. Era stato lui a creare la cupola del tempio di Baenre, una gigantesca e luminosa illusione che da incantevole femmina di elfo scuro si trasformava in un gigantesco ragno in una continua metamorfosi. Non era un segreto in tutta Menzoberranzan che Gromph era un tiepido seguace di Lloth e che era stata proprio quella cupola a risparmiargli la spietata ira di sua madre.

«Stanno tuttavia succedendo troppo cose per attribuirne la colpa solo a Lloth» proseguì Jarlaxle dopo aver assaporato in cuor suo quella piccola vittoria. «E molte stanno influenzando negativamente il potere della Regi-

na Aracnide.»

«Una divinità rivale?» chiese Gromph nascondendo a fatica la curiosità. «Oppure una rivolta sotterranea?» Il mago appoggiò nuovamente le spalle contro lo schienale, convinto di aver raggiunto la conclusione giusta. Forse una rivolta poteva rientrare nei loschi intrighi di un mercenario di sua conoscenza.

Tuttavia Jarlaxle non si sentì affatto alle strette a causa di quel cupo silenzio, poiché riteneva infondati i sospetti dell'arcimago.

«Un qualcosa del genere» si limitò a rispondere il mercenario. «Qualcosa di molto pericoloso per noi tutti. Per oltre una decina d'anni un casato o l'altro ha inspiegabilmente sopravvalutato il significato della cattura del rinnegato Do'Urden e lo zelo impiegato nella caccia non ha fatto altro che aumentare il suo prestigio e moltiplicare i problemi che egli stesso ha causato.»

«Tu allora ritieni che tutto questo sia collegato alla fuga di Drizzt?» chiese Gromph.

«Io dico solo che molte matrone madri sono convinte di questo» si affrettò a rispondere Jarlaxle. «E solo in questo modo la fuga di Drizzt avrà un ruolo ben preciso in quanto sta per accadere. Non ho tuttavia detto, né comunque credo, che quel qualcosa che secondo te non va sia il risultato della fuga del rinnegato dal Casato di Baenre.»

Gromph chiuse gli occhi e rimase a lungo soprappensiero. Jarlaxle aveva maledettamente ragione. Menzoberranzan era una città in cui l'intrigo era una regola di vita e la verità era meno importante del sospetto e dove il sospetto spesso si trasformava in profezia che si avverava da sola e pertanto creava a sua volta la verità.

«È possibile che io desideri parlare con te ancora, mercenario» disse l'arcimago con voce pacata. Con la coda dell'occhio Jarlaxle notò una piccola porta accanto al portale magico da cui erano entrati. Poco lontano le fiamme continuavano a lambire lo scheletro dello zombi.

Il mercenario si alzò e si diresse verso la porta.

«Un vero peccato» disse Gromph con espressione drammatica. Jarlaxle si fermò in mezzo alla stanza. «M'tarl non è sopravvissuto.»

«Mi dispiace per lui» aggiunse Jarlaxle non volendo far credere a Gromph che la perdita di M'tarl potesse danneggiare in alcun modo Bregan D'aerthe.

Jarlaxle uscì, scese scivolando lungo la corda argentea e si allontanò silenziosamente immergendosi nelle ombre della città mentre ripensava a

quanto era accaduto. Parlare con Gromph era un'occasione rara, ma ancora più strano era che fosse stato proprio l'arcimago, con i suoi modi contorti, a richiedere quell'incontro. Il mercenario concluse che quello era un fatto pieno di significati. Qualcosa di molto strano stava accadendo a Menzoberranzan. Si percepiva un'inquietante agitazione nell'aria. E Jarlaxle, da amante del caos quale egli era, soprattutto perché dalle spire della confusione egli era sempre uscito vincitore, ne era rimasto affascinato. Ma ancora più intrigante era il fatto che anche Gromph, nonostante i suoi timori e il rischio di perdere tutto, ne era rimasto abbagliato.

L'arcimago aveva ventilato l'ipotesi dell'esistenza di una seconda divinità e ciò comprovava i suoi dubbi. Gromph era molto anziano nonostante avesse raggiunto un'età impensabile per qualsiasi altro maschio di Menzoberranzan.

Non nonostante l'età, si corresse Jarlaxle con un vago sorriso, bensì a causa di quella veneranda età. Gromph era amareggiato e il suo stato d'animo si era protratto per secoli poiché, nell'altera visione dei propri poteri, egli considerava la sua posizione di arcimago pressoché inutile, quasi una sorta di limite imposto dalla casualità del genere cui apparteneva.

La più grande debolezza di Menzoberranzan non era tanto l'antagonismo fra i casati, bensì il sistema matriarcale imposto dalle seguaci di Lloth. Metà del popolo degli elfi scuri era ridotta in schiavitù per il solo motivo di essere nati maschi.

Quella era la vera debolezza.

E la schiavitù generava inevitabilmente amarezza, persino e soprattutto in un elfo che aveva raggiunto la vetta del potere come era avvenuto con Gromph. Poiché dalla sommità della posizione in cui si era sistemato, l'arcimago riusciva a intravedere fino a dove si sarebbe potuto spingere qualora fosse nato con genitali diversi.

Gromph gli aveva detto che i loro incontri si sarebbero ripetuti in futuro. Jarlaxle aveva la netta sensazione che si sarebbero incontrati molto spesso. Durante la ventina di passi successivi si chiese quali altre informazioni Gromph sarebbe riuscito a estorcere al povero M'tarl. Era evidente che il tenente non era morto, anche se era sicuro che la morte era preferibile alle torture e agli interrogatori dell'arcimago.

Jarlaxle rise della propria stupidità. A Gromph aveva detto la verità e per tale motivo M'tarl non poteva rivelare nulla che lo potesse mettere in difficoltà. Il mercenario si lasciò sfuggire un sospiro. Non era abituato a parlare sinceramente, poiché non era solito camminare dove non erano state tese

insidiose ragnatele.

Allontanò da sé quei pensieri e cercò di concentrarsi sulla città che si profilava all'orizzonte. Qualcosa stava bollendo nell'enorme calderone di Menzoberranzan. Jarlaxle, l'unico sopravvissuto, l'aveva avvertito, proprio come Gromph. Qualcosa di molto importante si stava delineando dal nulla e l'unica cosa che interessava al mercenario in quel preciso istante era scoprire in che modo avrebbe potuto trarne vantaggio.

5

Il campione di Catti-brie

Drizzt chiamò Guenhwyvar al suo fianco non appena raggiunse i margini del villaggio. La pantera si accovacciò accanto al padrone in attesa dei suoi ordini.

«Dovresti mandarla via» suggerì Catti-brie. Nonostante avessero da tempo abbandonato le loro case nella tundra e quasi dimenticato le loro rudi usanze, i barbari continuavano a dimostrare diffidenza nei confronti della magia e la pantera non riscuoteva enorme successo fra la gente di Berkthgar, né la simpatia di Berkthgar stesso.

«Sarà sufficiente il mio ingresso nel loro villaggio» osservò Drizzt.

Catti-brie annuì. La vista di Drizzt, che apparteneva alla razza dei *drow*, famosi per i loro poteri magici e la loro malvagità, gettava sempre enorme scompiglio fra i barbari. «Sarebbe una solenne lezione per Berkthgar se tu ordinassi a Guenhwyvar di starsene comodamente seduta sulla sua pancia» disse Catti-brie con un sorriso.

Drizzt ridacchiò divertito mentre cercava di immaginarsi il pesante felino adagiato sopra il corpo del barbaro che si contorceva. «La gente di Settlestone si abituerà presto alla pantera proprio come si sono abituati alla mia presenza» ribatté l'elfo. «Pensa a quanto tempo ha impiegato Bruenor ad abituarsi alla presenza di Guenhwyvar.»

La pantera emise un lungo ruggito, come se comprendesse la conversazione fra i due amici.

«Non è stato il tempo ad abituarlo alla presenza del felino» lo corresse Catti-brie, «bensì tutte quelle volte che la pantera ha tolto dai guai quello zuccone di mio padre!»

I due amici scoppiarono a ridere e, dopo che Drizzt ebbe appoggiato la statuetta a terra e promesso a Guenhwyvar di rievocarla non appena aves-

sero ripreso il viaggio verso Mithril Hall, rimasero a osservare seri il felino girare attorno alla statuetta e scomparire lentamente in un viluppo di fumo grigiastro.

Drizzt afferrò la statuetta e volse lo sguardo verso i comignoli fumanti di Settlestone. «Sei pronta?» chiese.

«Sarà un osso duro» mormorò Catti-brie.

«Dobbiamo solo cercare di fare capire a Berkthgar la serietà delle preoccupazioni di Bruenor» disse Drizzt incamminandosi verso il villaggio.

«Oppure fargli immaginare l'ascia di Bruenor mentre gli cala sulla fronte» sibilò lei a denti stretti. «Proprio in mezzo agli occhi.»

Settlestone era un agglomerato di case di pietra spazzato dal vento, incassato in una vallata protetta su tre lati dalle frastagliate e svettanti cime conosciute con il nome di Spina Dorsale del Mondo. Quelle strutture rocciose, così simili a minuscoli castelli di carte contro i fianchi scoscesi delle montagne, erano state costruite dai nani di Mithril Hall, dagli avi di Bruenor, centinaia d'anni prima, quando quel luogo era conosciuto con il nome di Dwarvendarrow. Un tempo era un importante centro usato dai nani per commerciare i loro manufatti, l'unico luogo in cui i mercanti stranieri potevano osservare le meraviglie provenienti da Mithril Hall poiché i nani non volevano far avvicinare i forestieri alle loro miniere segrete.

Persino chi non conosceva la storia di Dwarvendarrow era in grado di capire che quel villaggio era stato costruito dall'operoso popolo dalla folta barba rossa. Solo i nani potevano ricavare dalla pietra costruzioni che emanavano una forza senza tempo e che avevano resistito imperturbabili all'incessante sferzare dei venti e all'inclemenza delle intemperie. Dwarvendarrow era rimasta disabitata per secoli e, quando vi si insediò, il popolo di Wulfgar dovette togliere le macerie che ingombravano le strade, rinforzare qualche muro traballante e allontanare gli animali selvatici che avevano trovato rifugio in quel luogo deserto.

Dwarvendarrow era ritornata ai fulgori del tempo in cui Mithril Hall commerciava con il mondo della superficie e il suo nome era diventato Settlestone, ridente villaggio ora abitato dagli umani che lavoravano per conto dei nani. Quell'accordo sembrava vantaggioso per entrambi i popoli, ma Berkthgar non si rendeva conto di quanto incerto avrebbe potuto rivelarsi il futuro. Se non avesse smesso di vantare diritti su Aegis-fang, Bruenor si sarebbe presto spazientito e avrebbe ordinato al popolo dei barbari di allontanarsi per sempre da quella zona.

Ma gli orgogliosi barbari non avrebbero mai obbedito a un simile co-

mando. Quella terra era stata data loro in concessione, e non in prestito.

La prospettiva della guerra e la possibilità che il popolo di Bruenor scendesse dalle montagne per allontanare i barbari non erano così remote.

E tutto ciò era stato provocato da Aegis-fang.

«Wulfgar non sarebbe contento se conoscesse la causa di questi litigi» affermò Catti-brie mentre si avvicinava al villaggio assieme a Drizzt. «È stato lui a riunire il suo popolo. È un vero peccato che sia proprio il suo ricordo a scatenare queste discordie.»

Un peccato e la bieca ironia della sorte, si sorprese a pensare Drizzt mentre procedeva con passo sicuro. Tutto sommato, quella missione diplomatica che avevano intrapreso assieme aveva un significato ben più ampio. Drizzt si rese conto che stava entrando a Settlestone non tanto per sedare gli animi turbati di due capi inflessibili e ostinati, quanto piuttosto per salvaguardare l'onore di Wulfgar.

A mano a mano che attraversavano la valle, in lontananza udirono canti e una ritmica e solenne voce che recitava le gesta di un guerriero leggendario. Percorsero la via principale deserta passando davanti alle case vuote le cui porte erano state lasciate aperte. Sapevano da dove provenivano quei canti e dove avrebbero trovato tutti gli uomini e le donne di Settlestone.

L'unica cosa che i barbari avevano costruito dopo aver preso possesso del villaggio era stata un'enorme struttura in grado di ospitare i quattrocento abitanti di Settlestone e un gran numero di ospiti. L'avevano chiamata Hengorot, la Sala Erbosa. Si trattava di un luogo di culto, dove veniva decantato il valore di guerrieri coraggiosi e dove gli abitanti di Settlestone consumavano insieme cibo e bevande.

La costruzione di Hengorot non era stata ancora completata. Metà delle sue lunghe pareti basse erano ricavate da pesanti blocchi di pietra, mentre il tetto era ricoperto da pelli di daino. Agli occhi di Drizzt quel materiale ricordava le lontane origini del popolo di Wulfgar, la loro vita di nomadi in mezzo alla tundra della Valle del Vento Ghiacciato, in costante movimento al seguito degli spostamenti delle mandrie di renne, dalla cui pelle ricavavano le loro case, così leggere e facili da smantellare e trasportare in quella vita errabonda.

Quel popolo aveva fatto molta strada e molta altra ne doveva ancora percorrere. Non erano più nomadi, né la loro esistenza dipendeva più da mandrie vagabonde di animali, che spesso erano la causa di guerre fra tribù oppure contro la gente di Ten-Towns, la città adagiata sui tre laghi, gli unici abitanti non barbari della Valle del Vento Ghiacciato.

Drizzt si compiacque del livello di pace e armonia raggiunto dagli abitanti del Nord, ma gli stringeva il cuore guardare l'opera ancora incompleta di Hengorot, vedere tutte quelle pelli e ricordare i sacrifici di quella gente. Il loro modo di vivere e le loro abitudini, sopravvissute per migliaia d'anni, non erano più. Con lo sguardo fisso su Hengorot, ultimo simulacro delle glorie passate di altre Sale Erbose, sulla roccia che ospitava quel popolo orgoglioso, l'elfo non poté fare a meno di chiedersi se quello era lo scotto che i barbari avevano dovuto pagare per il progresso.

Catti-brie, che aveva vissuto per parecchio tempo nella Valle del Vento Ghiacciato e aveva udito narrare innumerevoli saghe dei nomadi barbari, aveva compreso appieno l'entità di quella perdita. In seguito all'insediamento a Settlestone i barbari avevano rinunciato a gran parte della loro libertà e si erano buttati alle spalle il loro retaggio di nomadi. Erano molto ricchi, molto più di quanto avessero mai sognato di essere. Mai più un rigido inverno avrebbe minacciato la loro esistenza, ma tutto aveva un prezzo. Proprio come era avvenuto per le stelle. Laggiù, in mezzo alle montagne, anche le stelle erano diverse, poiché non punteggiavano più il piatto profilo dell'orizzonte ispirando nell'ammutolito osservatore desideri sublimi.

Con un sospiro rassegnato Catti-brie ricacciò la nostalgia che provava per quella valle lontana e cercò di pensare alle ragioni che l'avevano portata in quel villaggio. Sapeva che Berkthgar era un uomo ostinato ma che provava anche un forte dolore per la morte di Wulfgar e per il fatto che un nano detenesse il possesso di un'arma che era diventata l'oggetto più importante nella storia della sua tribù.

Non gli interessava nulla che fosse stato un nano a forgiarla, né che a brandirla con tanto onore fosse stato un umano che quel nano considerava come un figlio. Per Berkthgar l'eroe perduto non era figlio di Bruenor, bensì era Wulfgar, figlio di Beornegar, della tribù delle Alci. Era Wulfgar della Valle del Vento Ghiacciato e non di Mithril Hall. Era Wulfgar, il simbolo di quanto quel popolo rispettava e serbava con cura. In quel preciso istante Catti-brie si rese conto della serietà della loro missione.

Due guardie dalle possenti spalle erano ferme ai lati dell'apertura della sala. Le loro folte barbe e il loro fiato puzzava di idromele. Squadrarono i nuovi arrivati con espressione truce, ma non appena li riconobbero si scostarono per lasciarli passare. Uno si precipitò all'interno e raggiunse la lunga tavola al centro della sala per annunciare l'arrivo di Drizzt e Catti-brie, accompagnando i loro nomi con il lungo elenco delle loro gesta, ometten-

do accuratamente la genealogia di Drizzt che non veniva considerata prestigiosa all'interno delle mura di Settlestone.

Drizzt e Catti-brie attesero pazientemente alla porta assieme all'altra guardia, il cui corpo era di gran lunga più pesante e alto di loro due messi insieme. I due amici fissarono lo sguardo su Berkthgar che se ne stava seduto all'estremità destra del tavolo. Il capo guardò oltre la spalla della guardia e osservò i due ospiti con insistenza.

Catti-brie non nutriva molta considerazione per quell'uomo, soprattutto dopo le interminabili discussioni che aveva avuto con Bruenor, ma né lei né Drizzt riuscivano a vincere la soggezione che provavano davanti a quel gigantesco barbaro. Berkthgar era alto quasi quanto Wulfgar. Le sue spalle larghe incutevano rispetto, mentre le sue braccia muscolose erano grandi come le cosce del più grasso fra i nani. I suoi capelli castani e ispidi gli ricadevano sulle spalle. La barba che si stava facendo crescere per l'inverno gli conferiva un'aria ancora più feroce. I capi di Settlestone venivano eletti dopo gare di forza e strenui combattimenti seguendo una tradizione che risaliva alla notte dei tempi. Nessuno in tutta Settlestone era in grado di sconfiggere Berkthgar l'Audace, ma nonostante ciò egli viveva, più di chiunque altro, nell'ombra di un uomo morto che era divenuto una leggenda.

«Unitevi a noi!» esclamò Berkthgar salutandoli con un gesto caloroso della mano, ma dall'espressione del suo viso i due amici dedussero che stava aspettando il loro arrivo e non ne era assolutamente compiaciuto. Lo sguardo del capo si concentrò su Drizzt, e Catti-brie lesse in quegli occhi azzurri una profonda trepidazione e un irrefrenabile ardore.

A Drizzt e Catti-brie vennero offerti due scranni, e ciò costituiva un grande onore per Catti-brie, poiché a quella tavola non erano sedute donne, se non in grembo ai rispettivi corteggiatori. All'interno di Hengorot e in seno alla società barbara le donne e i bambini, a eccezione dei primogeniti maschi, erano i servitori che ora erano indaffarati a sistemare enormi boccali pieni di idromele davanti ai due ospiti.

Drizzt e Catti-brie osservarono i boccali con sospetto, consapevoli del fatto che dovevano assolutamente mantenersi sobri se volevano portare a termine la loro missione. Ma quando Berkthgar propose un brindisi alla loro salute sollevando il boccale sopra la testa, le buone maniere li costrinsero a fare altrettanto, sapendo che dentro le pareti di Hengorot era vietato limitarsi a sorseggiare l'idromele.

I due amici abbassarono i boccali vuoti con aria sconcertata mentre le

urla del popolo echeggiavano nell'aria e un servitore sistemava altri due boccali pieni davanti a loro. Drizzt e Catti-brie si guardarono disperati.

All'improvviso Drizzt saltò sul tavolo con un gesto veloce.

«Salute agli uomini e alle donne di Settlestone... A tutto il popolo di Berkthgar l'Audace!» La voce dell'elfo venne annullata dal coro di urla inneggianti al loro capo, l'orgoglio dell'intero villaggio. L'imponente barbaro ricevette numerose manate sulle spalle, ma non staccò lo sguardo sospettoso dall'elfo scuro per un solo istante.

In cuor suo Catti-brie comprese quanto era accaduto. I barbari avevano imparato ad accettare Drizzt malvolentieri, considerandolo comunque uno sporco *drow* tutto pelle e ossa. Si sentivano a disagio in sua presenza e, nonostante lo considerassero gracile, se non addirittura leggermente più forte della più resistente delle loro donne, si rendevano conto che nessuno sarebbe mai riuscito a sconfiggerlo in combattimento. Berkthgar si sentiva a disagio più di chiunque altro perché sapeva la ragione che aveva spinto Drizzt e Catti-brie fino al suo villaggio e sospettava di dover sistemare la questione di Aegis-fang a quattr'occhi con l'elfo.

«Siamo lusingati dalla vostra ospitalità e vi ringraziamo. Nessun popolo in tutti i Reami avrebbe preparato una tavola così invitante e ben imbandita!» Un nuovo coro di urla annullò la voce dell'elfo il cui sguardo spaziava su quella folla ubriaca.

«Purtroppo, però, non possiamo fermarci a lungo con voi» proseguì Drizzt con voce solenne. L'effetto di quelle parole parve snebbiare le menti offuscate dall'idromele dei barbari seduti vicino all'elfo, come se improvvisamente si rendessero conto della gravità della visita dei due ospiti.

Catti-brie vide il vivace bagliore del ciondolo di rubino appeso al collo di Drizzt e capì che, nonostante l'elfo non stesse usando la gemma incantata, i suoi poteri stavano comunque influenzando gli animi ebbri dei barbari.

«L'inquietante minaccia della guerra incombe sulle nostre teste» aggiunse Drizzt con voce grave. «Questo è il tempo dell'alleanza...»

Berkthgar zittì l'elfo sbattendo il boccale contro il tavolo con tale violenza che andò in frantumi. Gli uomini vicini vennero investiti dalle schegge e da una bionda pioggia di idromele. Con il manico ancora stretto fra le dita il capo dei barbari balzò sul tavolo e si avvicinò a Drizzt.

Un pesante silenzio calò all'interno di Hengorot.

«Tu vieni qui a parlare di alleanza» cominciò a dire il barbaro. «Vieni qui a chiedere alleanza» aggiunse spaziando con lo sguardo sui volti am-

mutoliti della sua gente. «E tu tieni in ostaggio l'arma che è diventata il simbolo del mio popolo... Un'arma portata alla gloria da Wulfgar, figlio di Beornegar!»

Urla e incitamenti fecero vibrare l'aria e Catti-brie lanciò un'occhiata a Drizzt stringendosi nelle spalle. Non sopportava l'idea che i barbari parlassero di Wulfgar come il figlio di Beornegar. Un simile atteggiamento era dettato dal semplice orgoglio e, alla luce del pragmatismo che governava il suo animo, l'orgoglio da solo non combinava altro che guai.

«Siamo amici del re dei nani che anche tu servi, elfo scuro» proseguì Berkthgar con una voce tonante. «E chiediamo la stessa cosa a Bruenor Battlehammer, figlio di Bangor che è figlio di Garumn. Avrai la tua alleanza, ma solo quando Aegis-fang mi verrà consegnata. Poiché io sono Berkthgar!»

«Berkthgar l'Audace!» urlarono alcuni consiglieri vicini al capo e subito nella sala scoppiò un boato di urla seguito dal tintinnare dei boccali per l'ennesimo brindisi al coraggio e al valore del capo di Settlestone.

«Bruenor ti consegnerà presto la *sua* ascia» ribatté Drizzt seccato dall'atteggiamento di Berkthgar. Si rendeva conto che il discorso di Berkthgar e la reazione del popolo erano stati sicuramente provati e riprovati prima del loro arrivo.

«E non credo ti piacerà il modo in cui te la consegnerà» concluse l'elfo non appena il silenzio calò di nuovo sulla sala, interrotto di tanto in tanto da qualche esclamazione sbalordita all'udire la velata minaccia dell'elfo. Berkthgar continuava a fissare Drizzt con i suoi occhi azzurri, come se fosse più che mai pronto ad accettare di raccogliere la sfida.

«Ma Bruenor non è qui con noi» disse il barbaro. «Drizzt Do'Urden ha forse intenzione di battersi per lui?»

Drizzt irrigidì la schiena e cercò di pensare in fretta un modo per uscire da quella situazione.

Anche Catti-brie stava pensando in fretta. Era sicura che Drizzt non avrebbe accettato quella sfida, né avrebbe sconfitto Berkthgar in combattimento poiché gli abitanti di Settlestone non avrebbero mai tollerato un simile imbarazzo.

«Wulfgar doveva diventare il mio sposo!» urlò Catti-brie alzandosi dalla sedia proprio nel momento in cui Drizzt stava aprendo bocca per rispondere al capo. «E sono la figlia di Bruenor e per diritto la principessa di Mithril Hall. Se qualcuno qui dentro deve battersi per la causa di mio padre...»

«Sarai tu a nominare il suo campione» la interruppe Berkthgar.

«Quella sarò io!» concluse lei a denti stretti.

Una nuova ondata di urla echeggiò nell'aria e in fondo alla sala si udirono deboli incitamenti anche da parte delle donne.

Drizzt non parve compiaciuto delle parole dell'amica e con lo sguardo la implorò di trovare qualcosa per calmare la situazione prima che fosse troppo tardi. Non voleva un combattimento, né lo voleva Catti-brie, ma nella sala sembrava essere entrata una frenesia irresistibile. Già numerose voci urlavano incitamenti a Berkthgar. «Battiti con quella donna!» sbraitavano, come se la sfida di Catti-brie fosse già stata lanciata e raccolta.

Berkthgar fissò Catti-brie con espressione oltraggiata.

La ragazza comprese e provò compassione per il guaio in cui si era cacciato. Avrebbe voluto continuare a parlare per spiegare che aveva intenzione di battersi per Bruenor, se proprio doveva esserci un campione, ma che lei non era venuta a Settlestone per combattere. La situazione le era irrimediabilmente sfuggita di mano.

«Giammai!» urlò Berkthgar sovrastando il fragore delle voci. «Non mi sono mai battuto con una donna!» esclamò quando le voci si dileguarono in un sussurro.

Drizzt si sorprese a pensare che Berkthgar avrebbe fatto meglio ad accantonare remore simili perché se gli elfi scuri avessero deciso di marciare contro Mithril Hall, presto si sarebbe dovuto battere contro le potenti sacerdotesse di Lloth, abili con le armi e con la magia.

«Battiti con lei!» urlò un uomo accanto a lui, evidentemente ubriaco, scoppiando in una fragorosa risata che coinvolse tutti i consiglieri vicini.

Lo sguardo di Berkthgar scivolò dall'uomo al volto di Catti-brie. Il capo dei barbari cercava disperatamente di tenere sotto controllo la rabbia che provava.

Non poteva vincere, si disse Catti-brie. Anche se si fossero battuti e Berkthgar l'avesse ridotta a mal partito, non poteva vincere. Agli occhi dei rudi barbari di Settlestone, sollevare un'arma contro una donna veniva considerato un atto di vigliaccheria.

Catti-brie salì sul tavolo e dopo aver appoggiato le mani ai fianchi assumendo una posizione terribilmente femminile, passò davanti a Drizzt salutandolo con un cenno del capo mentre rivolgeva un sorriso smagliante al capo dei barbari. «Non con le armi, forse» disse. «Ci sono molti altri modi con cui un uomo e una donna si possono battere.»

Nella sala scoppiò il finimondo. I boccali vennero alzati in uno scompi-

gliato brindisi. Fiumi di idromele scivolarono lungo le gole degli astanti. Un gruppo di uomini in fondo alla sala cominciò a cantare una canzone lasciva dandosi vigorose manate sul fondoschiena per accompagnare il ritmo incalzante della musica.

Drizzt sgranò gli occhi dalla meraviglia. Quando Catti-brie lo guardò, per un istante credette che l'amico avesse intenzione di sguainare le scimitarre e uccidere quegli sfrontati. Dopo un attimo di esitazione scese dal tavolo con un salto. Un uomo allungò un braccio per aiutarla, ma lei lo respinse con decisione e si allontanò con passo deciso.

«Quella lì ha fegato!» udì qualcuno esclamare alle sue spalle.

«Povero Berkthgar!» lo incalzò un altro.

Il giovane barbaro continuò a guardarsi intorno con aria disorientata, cercando di evitare lo sguardo dell'elfo scuro. Berkthgar non sapeva cosa fare. Nonostante fosse famosa per le sue valorose gesta, la figlia di Bruenor non era conosciuta per simili stravaganze. Ma Berkthgar era più che mai incuriosito da quell'atteggiamento. Tutti gli uomini di Settlestone vedevano in Catti-brie, principessa di Mithril Hall, il più incantevole e allettante partito di tutta la regione.

«Aegis-fang sarà mio!» urlò Berkthgar dopo un lungo silenzio scatenando un assordante boato di urla.

Il capo dei barbari fu contento di vedere che Drizzt non si trovava più nella sala. L'elfo scuro, infatti, era sceso dal tavolo con un balzo e velocemente aveva guadagnato l'uscita.

Fuori dall'Hengorot, in un angolo tranquillo a poca distanza, Drizzt afferrò Catti-brie per un braccio e la costrinse a voltarsi.

Per un istante Catti-brie temette che l'elfo la sgridasse, ma con sua enorme sorpresa lo vide ridere di gusto.

«Intelligente da parte tua» disse l'elfo con fare compiaciuto. «Ma sei sicura di riuscire ad affrontarlo?»

«Perché metti in dubbio le mie parole?» ribatté lei.

«Perché hai rispetto di te stessa molto più di quanto tu voglia far credere» rispose Drizzt senza esitazione.

Quella era proprio la risposta che aveva bisogno di sentire dalla bocca di un amico e Catti-brie si ritenne soddisfatta.

«Ma sei proprio sicura di riuscire ad affrontarlo?» ripeté Drizzt con voce seria pensando che nonostante i progressi dell'amica, Berkthgar era molto più grande e forte di lei.

«È ubriaco» rispose Catti-brie con espressione sicura. «Ed è molto lento,

proprio come lo era Wulfgar prima che tu gli insegnassi a combattere» aggiunse mentre una luce strana le rischiarava i meravigliosi occhi azzurri. «Dopotutto hai insegnato anche a me a combattere.»

Drizzt le appoggiò una mano sulla spalla perché aveva capito che quel combattimento era importante per Catti-brie quanto lo era per Berkthgar. Il capo uscì dalla tenda proprio in quell'istante lasciandosi alle spalle un'orda di barbari ubriachi.

«Vincerlo sarà un problema meno difficile da risolvere che trovare il modo di lasciargli intatto l'onore» sussurrò Catti-brie.

Drizzt annuì e si allontanò tenendosi a debita distanza da Berkthgar per scomparire all'interno della tenda. Catti-brie aveva preso la situazione in pugno e lui non doveva fare altro che rispettare le sue decisioni e attendere che sistemasse le cose a modo suo.

I barbari si allontanarono per lasciare passare l'elfo e richiusero subito i lembi dell'apertura lanciando un'ultima occhiata al loro capo che, accanto a Catti-brie, si allontanava lungo la via centrale spazzata dal vento.

Visto di spalle Berkthgar assomigliava terribilmente a Wulfgar e a Drizzt Do'Urden quella vista non piacque affatto.

* * *

«Non sei sorpreso?» chiese Catti-brie mentre sfilava la protezione imbottita dalla bisaccia e la legava attorno al filo acuminato della spada. Mentre annodava i lacci provava una sorta di emozione che non capiva, un profondo disappunto che sconfinava in una rabbia incomprensibile.

«Non ho creduto per un solo istante che tu mi abbia portato qui per la ragione a cui hai accennato poco fa» disse Berkthgar con aria distratta. «Anche se tu avessi...»

«Zitto!» lo interruppe lei stizzita.

Berkthgar serrò le labbra. Non era abituato a venir trattato a quel modo da una donna. «Noi di Settlestone non copriamo le lame prima di combattere» disse gonfiando il petto.

Catti-brie sostenne lo sguardo deciso del barbaro mentre sfilava la protezione dalla spada. Quel gesto le procurò un'euforia a cui non riusciva dare una spiegazione, proprio come le era accaduto pochi istanti prima, come se la rabbia che provava nei confronti di Berkthgar fosse molto più profonda di quanto osasse ammettere a se stessa.

Senza dire nulla Berkthgar si diresse verso la sua casa da dove uscì poco

dopo con un sorriso beffardo sulle labbra e un fodero a tracolla. Dietro la sua spalla destra Catti-brie vide sporgere l'elsa e il gavigliano di un enorme spadone, mentre la parte inferiore del fodero spuntava da dietro il fianco sinistro del barbaro e quasi sfiorava il terreno.

Catti-brie non riusciva a distogliere lo sguardo da quell'arma e concluse che si era cacciata in un bel guaio proprio nel momento in cui Berkthgar sguainò la spada con un ampio gesto del braccio. Il fodero aveva un'apertura lungo il lato superiore in modo che la spada potesse essere sfilata con agilità.

Lo spadone di Berkthgar era davvero gigantesco. La larga lama si assottigliava leggermente fra la coccia e il gavigliano cesellati in un ricasso incredibile.

Berkthgar tese i nodosi muscoli del braccio e cominciò a ondeggiare la spada davanti a sé fendendo l'aria con un cupo sibilo. Lentamente appoggiò la punta a terra e sistemò la mano sul pomolo che gli arrivava all'altezza della spalla.

«Con quella hai intenzione di batterti, oppure vuoi semplicemente uccidere qualche animale all'ingrasso?» gli chiese Catti-brie con voce beffarda nel tentativo di sgonfiare l'orgoglio del barbaro.

«Ti concedo ancora la possibilità di cambiare idea» ribatté lui con voce tranquilla.

Catti-brie portò la spada davanti a sé e fletté lievemente le ginocchia per assumere una posizione difensiva.

Il barbaro rise sguaiatamente e la imitò, ma dopo un attimo di esitazione si rizzò in piedi e la guardò con aria perplessa. «Non posso» disse. «Se anche ti dovessi colpire di striscio, non solo ti romperei la testa, ma romperei anche il cuore di tuo padre.»

Catti-brie balzò in avanti e gli colpì la spalla squarciando un lembo della giubba di pelliccia.

Berkthgar osservò il taglio e lentamente i suoi occhi si posarono sul viso di Catti-brie, ma non si mosse.

«Tu hai paura perché ti rendi conto di non essere nemmeno in grado di muovere quell'arma sgozza-galline» lo motteggiò Catti-brie.

Berkthgar ammiccò stupefatto, esagerando ogni suo movimento quasi volesse sottolineare il fatto che tutta quella storia gli era venuta a noia. «Ti mostrerò a che razza di chiodo appendo Bankenfuere» disse.

«Quell'aggeggio è più adatto a un chiodo che alle mani di un guerriero!» esclamò Catti-brie ormai stanca di tutto quel tergiversare. Con un gesto

repentino avanzò di un passo e dopo aver colpito la guancia del giovane con il piatto della lama indietreggiò veloce e lo fissò con occhi beffardi. «Se hai paura, abbi il coraggio di ammetterlo!»

Berkthgar portò una mano al viso e quando la ritrasse vide che le dita erano sporche di sangue. Catti-brie sgranò gli occhi dalla meraviglia. Non aveva avuto intenzione di colpirlo così forte.

Ma lentamente Khazid'hea si stava insinuando nel suo cuore.

«Sto perdendo la pazienza con te, stupida donna» tuonò il barbaro sollevando la punta di Bankenfuere, la Furia del Nord.

Con un grugnito Berkthgar impugnò l'elsa con entrambe le mani mentre sollevava la spada sopra di sé roteando lievemente il polso per colpirla con il piatto della lama.

Catti-brie si rese conto che non avrebbe importato molto l'angolazione della lama. Se quello spadone l'avesse colpita, di lei sarebbe rimasto ben poco. Non aveva un istante da perdere. Indietreggiò veloce non appena vide la spada calare contro di lei. Bankenfuere descrisse un ampio arco da sinistra a destra, tagliò in sbieco una seconda volta e riprese a discendere minacciosa, molto più veloce di quanto Catti-brie si fosse mai aspettata. Berkthgar invertì la direzione del movimento fendendo l'aria in senso orizzontale, sempre da sinistra verso destra, e si appoggiò infine sulla spalla del barbaro, pronta a colpire di nuovo.

Quello di Berkthgar era un impressionante sfoggio di bravura e forza, ma Catti-brie lo aveva osservato attentamente e aveva già individuato qualche punto debole nelle sue difese. Avrebbe dovuto essere precisa. Se avesse sbagliato, Bankenfuere l'avrebbe ridotta a brandelli.

Berkthgar attaccò nuovamente con un colpo orizzontale. Era una mossa prevedibile, pensò Catti-brie, una mossa che tradiva una mancanza di fantasia nel maneggiare un'arma così potente. La giovane indietreggiò prontamente di un passo e senza esitazione si tuffò in avanti nel tentativo di colpire il braccio del barbaro. Ma Berkthgar reagì con una velocità sorprendente e ritrasse la spada costringendola a rinunciare all'attacco e a indietreggiare per mettersi in salvo.

Ma nonostante quell'apparente sconfitta Catti-brie aveva imparato a conoscere come combatteva il suo avversario. Il tempo e la stanchezza avrebbero giocato a suo favore. Berkthgar aveva il viso madido di sudore e stentava a riprendere fiato.

«Se fai tutto il resto allo stesso modo in cui combatti, sono contenta di aver scelto questo tipo di duello» lo motteggiò Catti-brie e il risultato delle

sue parole non si fece attendere perché Berkthgar cominciò a roteare la spada all'impazzata.

Catti-brie schivò abilmente la miriade di potenti ma inutili colpi. Berkthgar non si dette per vinto e continuò a colpire, come se la sua furia non accennasse a calmarsi, ma Catti-brie parò con prontezza. Lo spadone vorticò nell'aria. Berkthgar si lanciò in attacchi veementi, ma Catti-brie scartava, indietreggiava e parava senza sosta.

«Ti prenderò prima o poi!» tuonò il barbaro paonazzo in viso fermandosi davanti alla ragazza mentre portava la spada contro la spalla destra con un ampio gesto del braccio.

Catti-brie mosse un passo molto lungo portando il piede destro davanti a sé ed estendendo la mano con cui brandiva la spada verso il fianco scoperto di Berkthgar, mentre posava con fermezza il piede sinistro accanto all'altro. Non appena Bankenfuere intercettò il micidiale colpo, Catti-brie indietreggiò fulminea, piroettò su se stessa e colpì il fianco destro.

Il barbaro si lasciò sfuggire un urlo e cercò di non perdere l'equilibrio a causa della violenza dell'urto.

Catti-brie si fermò a pochi passi di distanza, lievemente accovacciata e pronta a colpire. Era evidente che l'avversario era stanco, soprattutto dopo i numerosi boccali di idromele che aveva bevuto.

«È solo questione di tempo» sussurrò Catti-brie fra sé costringendosi ad avere pazienza.

Continuò a istigarlo e a ritrarsi mentre osservava il fiato di Berkthgar farsi sempre più pesante e i suoi movimenti diventare sempre più impacciati. A ogni attacco Catti-brie affinava i suoi movimenti per arrivare al momento in cui avrebbe inflitto il colpo decisivo, un colpo che avrebbe sfruttato completamente là protezione offertale dalle muscolose braccia del suo stesso avversario.

* * *

Drizzt strinse i denti e si sforzò di sopportare i laidi commenti che sentiva intorno.

«Non è mai durato così a lungo con una donna!» disse un barbaro alle sue spalle.

«Berkthgar il Resistente!» tuonò un altro poco più in là.

«Sì, il Resistente!» fecero eco i suoi compagni sollevando i boccali. Alcune donne soffocarono qualche risatina, mentre altre scuotevano il capo

preoccupate.

«E che resistenza» sussurrò l'elfo fra sé pensando all'abbondante ricorso alla propria pazienza. Era così sconvolto dalla volgarità delle battute fatte alle spalle di Catti-brie, che non era preoccupato tanto dalla sua possibile sconfitta, quanto piuttosto che Berkthgar avesse la meglio su di lei in altri modi meno degni di un guerriero.

L'elfo cercò di ricacciare quei pensieri. Per quanto i barbari amassero vantarsi a proposito, per quanto Berkthgar adorasse riempirsi la bocca di parole grosse, egli era il capo di un popolo e un uomo rispettabile. Nonostante ciò, era ubriaco fradicio.

Drizzt decise che se solo l'avesse sfiorata con un dito, avrebbe ucciso Berkthgar senza tanti rimorsi.

Ma non ebbe finito di pensare alla fine atroce che aveva intenzione di riservare al barbaro che Berkthgar e Catti-brie entrarono nella tenda proprio in quell'istante. Notò che la barba del giovane era macchiata di sangue. Entrambi i duellanti erano scarmigliati, ma sembravano in ottima forma.

Quando gli passò davanti, Catti-brie gli strizzò un occhio.

Su Hengorot calò un silenzio di tomba. Tutti si aspettavano un resoconto piccante di quel combattimento, ma Berkthgar si limitò a guardare intensamente Catti-brie, che sostenne il suo sguardo senza battere ciglio.

«Non impugnerò Aegis-Fang» annunciò il barbaro a voce alta.

Nella sala si sollevò un agitato brusio.

Berkthgar avvampò in viso e Drizzt temette il peggio.

«Non esiste uomo migliore di lui in tutta Settlestone!» esclamò Catti-brie saltando sul tavolo.

Numerosi barbari si avvicinarono al tavolo, pronti a riprendere il combattimento al posto del loro capo.

«Non un uomo migliore di lui!» insistette Catti-brie con veemenza e con un tono di voce che riuscì a farli indietreggiare.

«Non impugnerò Aegis-fang in onore di Wulfgar» spiegò Berkthgar. «E per l'onore di Catti-brie.»

Gli occhi di tutti rimasero incollati sul viso del loro capo.

«Se devo corteggiare la figlia di re Bruenor, nostro amico e alleato, secondo le regole,» aggiunse osservando Drizzt mentre l'elfo sorrideva «allora dovrà essere Bankenfuere, la mia spada, a diventare una leggenda.» Berkthgar sollevò Bankenfuere sopra la testa e il popolo di Settlestone urlò di gioia.

La questione era conclusa, l'alleanza era stata suggellata da un duello e

per festeggiare vennero portati altri boccali di idromele. Catti-brie scese dal tavolo e si diresse verso Drizzt, ma quando passò davanti a Berkthgar si fermò e lo guardò dritto negli occhi.

«Se ti azzardi a mentire,» sussurrò in modo che solo lui la sentisse «oppure se solo osi sostenere che mi hai fatto la *festa*, ti assicuro che torno qui e ti distruggo davanti alla tua gente.»

Berkthgar si rabbuiò in viso e seguì ammutolito con lo sguardo Catti-brie che si avvicinava al suo temibile amico che teneva entrambe le mani appoggiate all'elsa della scimitarra. Bastava uno sguardo per capire dagli occhi violetto dell'elfo scuro quali erano i suoi sentimenti per Catti-brie. Berkthgar non aveva nessuna intenzione di battersi con Catti-brie una seconda volta, ma ancor meno desiderava avere a che fare con l'elfo guardaboschi.

«Tornerai davvero qui per distruggerlo?» le chiese Drizzt mentre uscivano dal villaggio con un vago sorriso sulle labbra.

«È una promessa che farei volentieri a meno di mantenere» ribatté Catti-brie scuotendo il capo. «Combattere contro Berkthgar quando non è pieno di idromele equivarrebbe a entrare nella tana di un orso che soffre d'insonnia durante un lungo inverno.»

Drizzt si fermò all'improvviso e Catti-brie si voltò a guardarlo stupefatta. L'elfo le puntò contro un dito e scoppiò in un'allegra risata. «Ma io ci sono stato veramente nella tana di un orso!» esclamò e dopo aver chiamato Guenhwyvar cominciò a raccontare mentre insieme si addentravano in mezzo alle montagne.

Più tardi, quando le stelle brillavano tranquille nel cielo e il fuoco ardeva sommesso, Drizzt rimase a lungo a osservare il corpo rannicchiato di Catti-brie e il lento muoversi delle sue spalle. L'amica stava dormendo profondamente.

«Tu sai che io l'amo» mormorò l'elfo all'orecchio di Guenhwyvar.

La pantera volse il suo intenso sguardo smeraldo all'amico.

«Ma come potrei osare?» chiese Drizzt. «Non in nome della memoria di Wulfgar» aggiunse chinando il capo. In cuor suo sapeva che Wulfgar, che amava l'elfo guardaboschi con la stessa intensità con cui Drizzt lo amava, non avrebbe disapprovato.

«Ma come potrei mai?» ripeté l'elfo con un lieve sussurro.

Drizzt non riuscì a cogliere il vero significato del soffocato grugnito di Guenhwyvar e continuò a fissare la notte.

«Non vivrà a lungo» riprese a dire con voce pacata. «Sarò ancora un

giovane elfo quando lei non sarà più.» Lo sguardo di Drizzt scivolò dal manto lucido della pantera al dolce volto dell'amica. «Tu devi capire queste cose, mia eterna amica» proseguì accarezzando le orecchie della pantera. «Dove si trova il punto in cui io non saprò più nel lungo corso della tua vita? Quanti altri proteggerai come hai protetto me? Mia dolce Guenhwyvar, quanti altri ci saranno ancora?»

Drizzt appoggiò la schiena contro la parete della montagna e levò lentamente lo sguardo da Catti-brie al cielo stellato. I suoi pensieri erano tristi, ma al contempo confortanti. Così simili a un gioco eterno, alle emozioni condivise con gli amici, ai ricordi di Wulfgar. L'elfo proiettò quei pensieri verso il cielo, li scagliò contro la muta volta celeste trapuntata di mille diamanti per affidarli all'incessante e lamentoso ululato del vento.

I suoi sogni quella notte furono popolati dai volti di molti amici, da Zaknafein suo padre, da Belwar l'amico *svirfnebli*, da Deudermont il capitano della veloce *Folletto del Mare*, da Regis e Bruenor, da Wulfgar e da Catti-brie.

Fu il sonno più tranquillo e riposante che Drizzt Do'Urden conobbe mai.

Guenhwyvar rimase a lungo a osservare l'elfo che dormiva. Appoggiò il suo grande muso felino sulle zampe e chiuse gli occhi. Drizzt aveva detto giusto, ma si era sbagliato su un piccolo dettaglio. I ricordi che il felino avrebbe serbato di lui non sarebbero svaniti nel nulla nei secoli futuri. Negli ultimi mille anni, e anche prima d'allora, Guenhwyvar aveva risposto alla chiamata di numerosi padroni, alcuni dall'animo buono, altri malvagi. La pantera ricordava i nomi di alcuni, l'oblio aveva ricoperto quello di molti altri, ma il nome di Drizzt...

Guenhwyvar avrebbe ricordato per sempre l'elfo rinnegato, il cui cuore era forte e buono e la cui fedeltà non era da meno di quella della pantera stessa.

PARTE 2

TRAMONTO DEL CAOS

Da allora i bardi dei Reami parlarono dell'Era dei Pericoli, il tempo in cui gli dei furono cacciati dalle loro dimore celesti e le loro incarnazioni furono costrette a camminare in mezzo ai mortali. Il tempo in cui il furto delle Tavole del Fato provocò l'ira di Ao, Supremo Signore degli Dei, la magia perse i suoi poteri e di conseguenza le gerarchie sociali e religiose,

così avvezze alla forza magica, furono sprofondate nel caos.

Udii numerosi racconti sussurrati da sacerdoti fanatici che narravano il loro incontro con questa o quella incarnazione divina, farneticanti guazzabugli di parole di uomini e donne che affermavano di aver veduto in viso le loro divinità. E in quel periodo di dolore molti altri si affidarono a una religione, sostenendo anch'essi di aver veduto la luce della verità per quanto distorta potesse essere.

Non denigro le loro affermazioni, né oso dubitare delle premesse dei loro incontri. Sono contento per coloro che sono riusciti a trovare un arricchimento spirituale in mezzo al caos, per chiunque si sia imbattuto nella soddisfazione della guida dello spirito.

Ma che cosa ne è stato della fede?

Che cosa ne è stato della fedeltà e della devozione? Della totale fiducia? La fede non viene sancita da prove tangibili. Essa scaturisce dal cuore e dall'anima. Se si necessita della prova dell'esistenza divina, la stessa nozione di spiritualità viene ridotta a mera sensualità e in tal modo si riduce ciò che è santo in ciò che è logico.

Ho toccato con mano l'unicorno, così raro e prezioso, il simbolo stesso della dea Mielikki, colei che possiede il mio cuore e la mia anima. Ciò è avvenuto prima dell'approssimarsi dell'Era dei Pericoli, ma se la mia mente assomigliasse a quella di coloro che affermano di aver veduto le incarnazioni divine, ora anch'io potrei dire la stessa cosa. Potrei affermare di avere toccato Mielikki e che la dea si è avvicinata a me in un magico boschetto in mezzo alle montagne vicine al Passo dell'Orco Sventrato.

L'unicorno non era Mielikki e purtuttavia lo era, come lo sono l'alba e le stagioni, gli uccelli e gli scoiattoli, la forza di un albero sopravvissuto al lento e inesorabile avvicendarsi dei secoli. Come lo sono le foglie schiaffeggiate dai venti autunnali e la neve adagiata indolente nelle fredde valli montane. Come lo sono i profumi sospinti dalla brezza in una notte di luna piena, il lucore ammiccante delle stelle che trapuntano il nero velluto del cielo e l'ululato di un lupo lontano.

No, non contraddirò coloro che affermano di aver veduto un'incarnazione divina poiché non comprenderanno mai che la sola presenza di una creatura simile minaccia e indebolisce lo scopo e il valore stesso della loro fede. Poiché se i veri dei fossero tangibili e così avvicinabili, noi non saremmo creature libere in viaggio verso la verità, ma semplicemente un gregge di pecore bisognose della guida di un pastore e dei suoi cani, prive di pensieri e ignari dell'esistenza stessa della fede.

Proprio là si trova la guida, e io lo so. Non in forma tangibile, ma in ciò che noi riteniamo buono e giusto. È nella nostra stessa reazione alle azioni altrui che si trova la dimostrazione del valore delle nostre azioni e se ci siamo allontanati dal nostro sentiero così tanto da aver bisogno di un'incarnazione, dell'innegabile manifestazione di un dio, perché ci mostri la strada, allora significa che siamo diventati creature di poco conto.

L'Era dei Pericoli? Sì, e ancor più pericolosa se dobbiamo credere alla suggestione delle incarnazioni poiché la verità è singolare e non può, per definizione, essere surrogata da molteplici e variegate manifestazioni in così netto conflitto fra loro.

L'unicorno non era Mielikki e purtuttavia lo era poiché io ho toccato Mielikki. Non sotto forma di incarnazione divina, né come unicorno, bensì come modo di vedere me stesso in questo mondo. Mielikki è il mio cuore. Io seguo i suoi dettami perché, se dovessi scrivere precetti seguendo la mia coscienza, essi coinciderebbero con quanto afferma la dea. Seguo Mielikki perché rappresenta ciò che io chiamo verità.

Ciò è vero per la maggior parte dei seguaci dei vari dei e se si osserva più da vicino il Pantheon dei Reami si capirebbe che i precetti delle divinità buone non sono così diversi. È appunto l'interpretazione umana di tali precetti a variare da religione a religione.

Per quanto concerne gli altri dei, le divinità del dolore e del caos, e fra esse Lloth, la Regina Aracnide, che possiede i cuori delle sacerdotesse che governano Menzoberranzan... non vale la pena parlarne. Non esiste verità, bensì solo cupidigia terrena, e qualsiasi religione basata su tali principi non è altro che una pratica di commiserazione, lungi dall'essere un qualcosa di spirituale. Agli occhi del mondo le sacerdotesse della Regina Aracnide sono esseri formidabili, mentre agli occhi dello spirito esse sono vuote e pertanto le loro vite sono prive di amore e gioia.

Non venitemi a parlare delle incarnazioni divine. Non cercate di convincermi con prove che i vostri sono i veri dei. Non metto in dubbio il vostro credo, non pongo domande né vi giudico, ma se non viene messo in dubbio quanto alberga nel mio cuore, allora una simile prova tangibile è del tutto irrilevante.

Drizzt Do'Urden

Il fallimento della magia

Berg'inyon Baenre, maestro d'armi del Primo Casato di Menzoberranzan, fece roteare le spade gemelle in un elaborato gioco concentrico. Le lame fendettero l'aria con sibili agghiaccianti avvicinandosi sempre di più all'avversario, un soldato dei ranghi più bassi che doveva essere punito per insubordinazione.

Numerose guardie di palazzo del Casato di Baenre, la maggior parte delle quali maschi dalle spade infallibili, formavano un semicerchio attorno ai due combattenti, mentre altri elfi scuri osservavano la scena da punti più alti, in sella a enormi lucertole sotterranee dalle zampe vischiose che se ne stavano tranquillamente sistemate lungo le pareti verticali di vicine stalattiti o di più lontane e torreggianti stalagmiti.

I soldati scandivano con urla d'incitamento ogni colpo o parata di Berg'inyon, elfo fra i più abili con la spada, anche se pochi lo ritenevano all'altezza di suo fratello Dantrag.

Berg'inyon aveva notato però che le grida di incoraggiamento non erano molto convinte, e ne aveva intuito la ragione. Per molto tempo era stato il capo delle Guardie delle Lucertole, uno dei più prestigiosi corpi delle guardie di palazzo. Ora, dopo la morte di Dantrag, era stato nominato anche maestro d'armi del Casato. Berg'inyon avvertiva tutto il peso di quel doppio incarico. Sentiva su di sé lo sguardo indagatore di sua madre a ogni sua mossa e a ogni sua decisione. Aveva scoperto che da quel momento i suoi interventi erano aumentati. Quanti combattimenti aveva intrapreso, quante punizioni aveva inflitto ai suoi subordinati dal giorno in cui Dantrag era morto?

Il soldato balzò in avanti con un debole affondo che per poco non oltrepassò la difesa distratta di Berg'inyon. La lama del giovane maestro d'armi si alzò repentina all'ultimo momento e allontanò da sé la spada avversaria.

Berg'inyon udì un silenzio inquietante alle sue spalle quando quel colpo mancò il bersaglio e capì che, fra le file dei suoi subalterni, molti speravano che il suo avversario fosse più veloce.

Il maestro d'armi lanciò un urlo soffocato e si gettò in avanti, sospinto dall'odio che avvertiva intorno a sé. Che lo odiassero pure, si disse. L'odio che covava nei loro cuori gli sarebbe servito per incutere loro rispetto. No, concluse Berg'inyon. I suoi soldati non dovevano rispettarlo, bensì temerlo.

Avanzò di un passo, poi di un altro mentre le spade scendevano in rapida

successione da sinistra a destra, ma ogni colpo veniva parato dall'avversario con precisione. Lo scambio di stoccate divenne una sorta di ritmica danza. Più volte Berg'inyon avanzò di due passi, colpì e indietreggiò. Ma all'improvviso il giovane Baenre non indietreggiò. Avanzò ancora di due passi portando le spade davanti a sé mentre l'avversario parava il temibile attacco.

Dopo averlo costretto a rizzarsi completamente in piedi, Berg'inyon si buttò contro il soldato, che riuscì a reagire in tempo e a parare, ma non fu in grado di mettersi in salvo indietreggiando. Berg'inyon gli fu addosso in un corpo a corpo serrato e le loro spade si incrociarono all'altezza dell'elsa.

Sembrava una situazione di stasi in quel combattimento che ormai durava da molto, ma Berg'inyon si accorse di qualcosa di cui il suo avversario sembrava completamente ignaro. Sfruttando l'equilibrio precario del soldato, il giovane Baenre lo sollevò e lo scaraventò lontano. L'elfo ruzzolò a terra e con un gesto disperato levò le braccia sopra la testa per prepararsi all'imminente colpo.

Ma non successe nulla. Stordito e meravigliato il soldato continuò a strisciare all'indietro tenendo lo sguardo fisso davanti a sé, ma all'improvviso andò a sbattere contro le mura di cinta del Casato di Baenre.

In tutta la città di Menzoberranzan non esisteva una costruzione più bella delle mura alte una ventina di passi e a forma di ragnatela che circondavano il Casato di Baenre. I filamenti argentei che la componevano erano grossi quanto la gamba di un elfo ed erano intrecciati fra loro formando motivi simmetrici e incantevoli come se fossero stati intessuti da un vero ragno. L'intera costruzione era ancorata alle numerose stalagmiti che si ergevano attorno al Casato. Le mura non potevano venire scalfite né trafitte da nessuna arma o incantesimo, a eccezione di un unico oggetto posseduto da matrona Baenre che permetteva a chi lo indossava di scavalcarle senza danno. Chiunque toccasse o solo sfiorasse quei magici fili ne rimaneva imprigionato per l'eternità.

L'avversario sbatté contro le mura con le spalle e sgranò gli occhi terrorizzato non appena vide sui volti degli astanti un'espressione di approvazione per l'inganno con cui Berg'inyon lo aveva sconfitto. Con la bocca socchiusa dall'orrore seguì il lento avvicinarsi di Berg'inyon.

In preda alla disperazione l'elfo si rialzò in piedi e con un urlo andò incontro all'avanzata del maestro d'armi.

I due si scambiarono una serie veloce di attacchi e parate mentre Berg'inyon, più che mai stupefatto da quanto era accaduto, si limitava a

stare sulle difensive. Fu solo grazie ai molti anni di addestramento che il giovane Baenre riuscì a non soccombere alla sorpresa e a concentrarsi sulla lotta.

Intorno a lui si udiva il brusio meravigliato degli spettatori.

«Tu hai toccato le mura di cinta» osservò Berg'inyon.

Il soldato annuì e si guardò alle spalle, nella direzione in cui tutti stavano guardando. Le punte delle spade lentamente si appoggiarono a terra.

«Sei andato a sbattere contro le mura» ripeté Berg'inyon con aria incredula mentre il soldato si voltava verso di lui.

«Ho appoggiato le spalle» precisò il subalterno.

Il giovane Baenre infilò le spade nel fodero e dopo aver oltrepassato l'avversario si precipitò verso la ragnatela incantata, mentre tutti gli altri si avvicinavano incuriositi.

Berg'inyon invitò una soldatessa ad avvicinarsi con un cenno imperioso della mano. «Appoggia la tua spada» le ordinò.

La soldatessa sfoderò la spada e l'appoggiò contro la ragnatela e dopo essersi guardata intorno ritrasse lentamente il braccio.

Un elfo vicino osò appoggiarvi una mano. I suoi amici lo guardarono sbigottiti, ma si lasciarono sfuggire un sospiro di sollievo quando il soldato la ritrasse senza problemi.

Berg'inyon si sentì attraversare la schiena da un brivido. Quelle mura magiche erano state donate da Lloth molti millenni prima, e ora il potente incantesimo che le rendeva invalicabili non funzionava più. E ciò aveva un unico, terribile significato: il Casato di Baenre non godeva più dei favori della Regina Aracnide ed era privo di difese contro la congiura che i casati inferiori stavano ordendo alle sue spalle.

«Ai vostri posti, tutti!» tuonò il giovane Baenre. Gli elfi ricomposero le file e, zittiti dagli stessi timori del loro capo, si allontanarono in fretta.

Berg'inyon si diresse verso il palazzo centrale. Doveva assolutamente parlare con sua madre. Attraversò i viali principali accompagnato dal soldato contro cui aveva appena combattuto.

Il povero elfo procedeva con il fiato sospeso e gli occhi sgranati. Seguendo le consuetudini Berg'inyon, secondo le convenzioni che vigevano a Menzoberranzan, avrebbe dovuto concludere quel duello infilzando l'avversario con le due spade. Ma le cose erano andate molto diversamente. La terribile scoperta di pochi istanti prima aveva disorientato tutti, il maestro d'armi compreso. Ma in cuor suo sapeva di avere le ore contate.

«Corri anche tu al tuo posto!» urlò Berg'inyon al soldato perché se i suoi

sospetti erano fondati e si stava tramando una congiura ai danni del Casato di Baenre e Lloth li aveva abbandonati al loro destino, il giovane Baenre non poteva permettersi il lusso di perdere nemmeno uno dei suoi duemilacinquecento soldati.

* * *

Re Bruenor Battlehammer trascorse l'intera mattinata nel tempio superiore di Mithril Hall nel tentativo di eleggere la nuova gerarchia di sacerdoti all'interno del complesso. Il caro amico Cobble era stato l'Alto Chierico delle Sale per molto tempo ed era un nano profondo conoscitore della magia e dotato di un'enorme saggezza.

Purtroppo, però, la sua saggezza non lo aveva aiutato a starsene alla larga da un potente incantesimo formulato da un elfo scuro e il povero chierico era stato travolto da una lastra di metallo.

A Mithril Hall esistevano oltre dieci accoliti che ora formavano due file disposte ordinatamente ai lati del trono di Bruenor. Tutti, compresa la giovane Stumpet Unghie-imbellettate, stavano cercando di fare colpo sul loro re.

Bruenor chinò il capo verso il primo nano della fila alla sua sinistra mentre sollevava un boccale pieno di idromele, l'acqua consacrata che il sacerdote aveva distillato per l'occasione. Bruenor appoggiò le labbra al bordo del boccale, sorseggiò il liquido e dopo un istante di esitazione lo tracannò d'un fiato mentre il sacerdote si avvicinava.

«Un fascio di luce in onore di re Bruenor!» esclamò il futuro Alto Chierico mentre muoveva le mani e innalzava una preghiera cantilenante a Moradin, il Forgiatore di Anime, dio dei nani.

«Limpido e fresco e dal giusto grado di amarognolo» osservò Bruenor passando un dito sul bordo del boccale vuoto e schioccando vigorosamente la lingua. Lo scrivano alle sue spalle annotò meticolosamente ogni sua parola. «Un boccato delizioso e pieno che fa rabbrividire» aggiunse il re. «Un bel sette!»

Gli altri undici sacerdoti mugugnarono sottovoce. Sette su un massimo di dieci era il voto più alto che Bruenor avesse dato dopo che aveva già assaggiato cinque boccali di acqua consacrata.

Se Jerbollah, il nano che ora si stava dimenando freneticamente, fosse riuscito a formulare il suo incantesimo, nessun'altro avrebbe potuto competere con lui per l'incarico vacante.

«E luce sia» urlò Jerbollah al culmine della formula. «Rosso!»

Si udì un tremendo scoppiettio, come se centinaia di tappi uscissero dalle bottiglie di idromele, ma non successe nulla.

«Rosso!» urlò Jerbollah con un'espressione estasiata.

«Cosa?» chiese Bruenor che, come tutti gli altri nani che lo attorniavano, non aveva notato nessuna differenza nell'illuminazione del tempio.

«Rosso!» ripeté Jerbollah e, quando si girò, Bruenor e gli altri capirono cos'era accaduto. Dal volto del nano si sprigionava un'intensa luce rossa. Jerbollah vedeva la realtà circostante attraverso quel velo rossastro.

Bruenor si nascose il viso fra le mani e si lasciò sfuggire un sospiro di rassegnazione.

«Comunque distilla un idromele da leccarsi i baffi» osservò un nano in mezzo a un coro di risate soffocate.

Credendo che l'incantesimo stesse funzionando alla perfezione, il povero Jerbollah non riuscì a capire che cosa ci fosse di tanto divertente.

Stumpet Unghie-imbellettate si fece avanti. Era giunto il momento di sfruttare la situazione a suo favore. Porse il boccale di acqua consacrata e con un inchino indietreggiò di qualche passo, fermandosi proprio davanti al trono.

«Avevo programmato qualcosa di diverso» si affrettò a spiegare mentre Bruenor sorseggiava avidamente l'idromele con sguardo estasiato. «Ma un chierico di Moradin e di Clanggedon, che conosce le battaglie meglio di chiunque altro, deve essere sempre pronto a improvvisare!»

«Illuminaci tu, Strumpet!» esclamò un nano alle sue spalle. Anche Bruenor abbozzò un sorriso mentre numerose risatine divertite si udivano qua e là.

Stumpet finse di non udire quell'assurdo nomignolo che le avevano affibbiato. «Jerbollah ha detto rosso» disse. «E rosso sia!»

«Ma se è già rosso!» insistette Jerbollah, ma una pesante manata sulla nuca lo costrinse a stare zitto.

L'orgogliosa Stumpet si ravviò la folta barba rossa e cominciò a gesticolare con le mani con movimenti così esagerati che sembrava essere caduta preda di febbricitanti convulsioni.

«Spicciati, Strumpet» disse un nano dietro al trono, suscitando una nuova ondata di risate.

Bruenor sollevò il boccale e lo accarezzò con un dito. «Nove» disse rivolto allo scrivano. Stumpet era in testa. Se fosse riuscita laddove Jerbollah aveva fallito, nessuno avrebbe potuto batterla.

Un nano alle spalle del povero e umiliato Jerbollah lo colpì nuovamente alla nuca.

«Rosso!» urlò Stumpet con quanto fiato aveva in gola, ma non accadde nulla.

Qualche risatina echeggiò nell'aria, ma sui volti dei nani riuniti si leggeva non scherno, bensì una profonda curiosità. Stumpet era una potente maga e avrebbe dovuto essere in grado di rischiarare la sala con qualche luce, indipendentemente dal colore. Tutti, a eccezione di Jerbollah che era ancora convinto che il suo incantesimo avesse funzionato alla perfezione, cominciarono a sospettare che qualcosa avesse fatto cilecca.

Stumpet si voltò verso il trono con un'espressione confusa e imbarazzata sul viso. Stava aprendo bocca per porgere le sue scuse al re quando una violenta esplosione fece tremare il pavimento scaraventando lei e tutti gli altri nani per terra.

Stumpet si girò su se stessa e fissò lo sguardo sull'area centrale vuota del tempio. Una sfera di luce bluastra comparsa dal nulla ondeggiò a mezz'aria, rimase un istante immobile e poi saettò verso il sorpreso Bruenor. Il re chinò il capo appena in tempo e sollevò le mani per ripararsi il viso. Il boccale che stringeva fra le dita intercettò il proiettile luminoso e andò in frantumi. L'impatto fu tremendo e una miriade di scintille abbacinanti costrinsero i nani vicini a correre al riparo.

Altre sfere di luce comparvero in altri punti della sala e cominciarono a saettare all'impazzata in ogni direzione mentre assordanti tuoni scuotevano il pavimento e le pareti.

«Per i Nove Inferi, che cos'hai fatto?» urlò Bruenor rannicchiato sul trono.

La maga stava cominciando a spiegare che non era colpa sua se l'incantesimo non era andato per il verso giusto, quando davanti a lei si materializzò un piccolo tubo dal quale uscì una gragnuola di sfere di fuoco multicolore che la costrinse a mettersi in salvo.

La pioggia di fuoco pareva non finire mai. I nani si sparpagliarono per il tempio nel disperato tentativo di non bruciarsi la barba e i capelli. A un tratto, come d'incanto, tutto finì. Sul tempio calò un silenzio reso ancora più inquietante dall'acre odore di zolfo.

Bruenor rizzò lentamente la schiena e cercò di riprendersi dallo spavento.

«Per i Nove Inferi, che cos'hai combinato?» urlò Bruenor, ma Stumpet si limitò a stringersi nelle spalle.

«Almeno è ancora rosso» osservò Jerbollah sottovoce, ma venne zittito da un'altra manata alla nuca.

Bruenor scosse il capo disgustato, ma all'improvviso si sentì gelare il sangue nelle vene quando si accorse che due occhi sospesi a mezz'aria lo stavano osservando con espressione truce.

Gli occhi caddero a terra e ruzzolarono in direzioni opposte a qualche passo di distanza.

Bruenor strabuzzò gli occhi quando vide una mano pallida uscire dal nulla, avvicinare le due sfere e voltarle in modo che l'iride fosse rivolta verso il re.

«Insomma, è la prima volta che mi capita» disse una voce lontana.

Bruenor sussultò sul trono e dopo essersi sistemato contro lo schienale si lasciò sfuggire uno sbuffo. Era da molto tempo che non udiva quella voce, ma l'avrebbe riconosciuta anche nel frastuono più assordante. Ed era l'unica spiegazione plausibile a quanto era appena avvenuto nel tempio.

«Harkle Harpell» disse Bruenor. I nani cominciarono a sussurrare poiché molti avevano udito i racconti che il re aveva narrato su Sellalunga, la cittadina a occidente di Mithril Hall che ospitava la dimora degli Harpell, il leggendario e bizzarro clan di maghi. Assieme ai suoi compagni il re aveva attraversato Sellalunga e si era fermato al Maniero dell'Edera durante il viaggio verso Mithril Hall. Quello era un luogo che il nano, per nulla amante della magia, non avrebbe mai dimenticato e che non ricordava con piacere.

«Salute a te, re Bruenor» disse una voce proveniente dal pavimento, proprio sotto ai due occhi.

«Sei davvero là sotto?» chiese il nano con aria sbigottita.

«Hmmm» mugugnò la voce. «Riesco a sentire te e quelli che mi stanno intorno vicino all'Asta Sfocata» ribatté Harkle riferendosi alla taverna nel Maniero dell'Edera. «Aspetta un attimo, per favore.»

Il pavimento mugugnò ancora e i due occhi vennero nascosti da palpebre che comparvero misteriosamente dal nulla.

«A quanto pare, mi trovo in entrambi i luoghi» cercò di spiegare Harkle. «Qui non vedo un accidente... Naturale, se i miei occhi si trovano là. Mi stavo proprio chiedendo se riuscirò a riprenderli!» La mano ricomparve e cercò di afferrare i due occhi con gesti goffi, ma non riuscì a fare altro che allontanarli di più.

«Ehi!» esclamò Harkle con voce sconfitta. «Le lucertole sicuramente vedono la realtà allo stesso modo. Devo ricordarmene.»

«Harkle!» tuonò Bruenor spazientito.

«Oh, sì! Certo» si affrettò a ribattere Harkle con voce contrita. «Scusa la mia distrazione, re Bruenor, ma non mi è mai capitato una cosa del genere prima d'ora.»

«Ti è capitata adesso» tagliò corto Bruenor.

«I miei occhi si trovano là» disse Harkle, come se stesse pensando a voce alta nel tentativo di venire a capo di quanto gli era accaduto. «Ma presto arriverò di persona. A dir la verità, avrei voluto esserci fisicamente adesso, ma non ci sono riuscito. Una cosa davvero curiosa. Potrei ritentare, oppure chiedere a uno dei miei fratelli di cercare di...»

«No!» sbottò Bruenor, rabbrividendo all'idea di vedersi piombare davanti altri pezzi del corpo dell'amico.

«Certo, certo» mormorò Harkle dopo un attimo di silenzio. «Sarebbe troppo pericoloso. Una cosa davvero curiosa! Come vedi, ho risposto alla tua chiamata, amico.»

Bruenor si nascose il volto fra le mani e sospirò rassegnato. Nelle ultime due settimane aveva temuto di udire quelle parole. Su espressa richiesta di Drizzt aveva infatti inviato un messaggero a Sellalunga per chiedere aiuto agli amici nell'eventualità che scoppiasse la guerra e, se doveva essere proprio sincero, l'avere gli Harpell come alleati equivaleva ad avere i nemici in casa propria.

«Una settimana» disse la voce di Harkle. «Arriverò fra una settimana esatta!» E dopo un lungo silenzio, aggiunse: «Saresti così gentile da mettere i miei occhi in un luogo sicuro in modo che non vadano persi?»

Bruenor annuì mentre alcuni nani si avvicinarono incuriositi e cercavano di raccogliere le due sfere bianche che ora si trovavano ai due angoli opposti della sala. Dopo numerose corse due nani si avvicinarono facendo vistose smorfie all'occhio che stringevano in mano.

Bruenor urlò indispettito che smettessero di giocare, mentre la voce esagitata di Harkle continuava a supplicare.

«Vi prego!» esclamò il mago. «Gli occhi devono essere conservati da un solo nano.»

«Dateli a Stumpet!» sbraitò Bruenor. «È stata lei a scatenare questo pandemonio.»

Con riluttanza ma desiderosi di obbedire agli ordini del loro re, i due nani consegnarono gli occhi del mago a Stumpet.

«Teneteli umidi» aggiunse Harkle. Senza farselo ripetere due volte, Stumpet se li infilò in bocca.

«Non così!» urlò la voce. «Per tutti gli dei, non così!»

«Dovrei essere io a conservarli» protestò Jerbollah. «Dopotutto il mio incantesimo ha funzionato!» Ma il nano venne subito zittito da un'altra manata sulla nuca.

Bruenor si appoggiò allo schienale scuotendo il capo con aria sconfitta. Avrebbe impiegato parecchio tempo per riportare l'ordine fra i suoi chierici e sacerdoti, e ancora più tempo a ultimare i preparativi per la guerra dopo l'arrivo degli Harpell a Mithril Hall.

Dall'altro capo della sala Stumpet, che nonostante il suo strano comportamento era la più assennata di tutti, provava una strana sensazione di oppressione. L'arrivo inaspettato di Harkle aveva stornato l'attenzione da problemi più gravi e non spiegava affatto quanto era appena accaduto in quella sala. Stumpet, gli altri chierici e persino lo scrivano si rendevano conto che qualcosa non stava andando per il verso giusto.

* * *

Quando Drizzt e Catti-brie raggiunsero il passo che conduceva alla porta orientale di Mithril Hall, Guenhwyvar si sentiva stanca. Si trovava ormai nel Piano Materiale da molto tempo e, nonostante il senso di spossatezza che provava, la pantera era contenta. Poiché nelle gallerie inferiori della città dei nani fervevano i preparativi, negli ultimi tempi Drizzt non aveva avuto modo di uscire in superficie e di conseguenza nemmeno il felino.

Per molto tempo la statuetta era stata posseduta da numerosi elfi scuri di Menzoberranzan e per secoli Guenhwyvar non aveva potuto visitare la superficie del Piano Materiale, ovvero il luogo in cui il felino si sentiva maggiormente a suo agio, dove le vere pantere vivevano e dove gli avi di Guenhwyvar avevano vissuto.

Il felino aveva assaporato quel viaggio fra le montagne assieme a Drizzt e Catti-brie, ma ora era giunto il momento di tornare a casa per un lungo e meritato riposo nel Piano Astrale. Nonostante il piacere che entrambi provavano a stare insieme, né l'elfo né la pantera potevano permettersi di indugiare oltre. Il pericolo incombeva. Si stava avvicinando a grandi passi una guerra in cui Drizzt e Guenhwyvar avrebbero combattuto fianco a fianco.

La pantera camminò attorno alla statuetta e a poco a poco si dileguò in una voluta di pallida foschia.

* * *

Guenhwyvar entrò in un lungo cunicolo tortuoso, una sorta di sentiero argenteo che l'avrebbe ricondotta nel Piano Astrale. La pantera avanzò con passi lenti, non desiderosa di allontanarsi dagli amici né troppo stanca per sostare ancora un poco. Il viaggio non sarebbe stato lungo e si sarebbe concluso senza problemi.

Ma si fermò all'improvviso dopo aver oltrepassato una curva, con le orecchie appiattite contro la testa.

Il cunicolo che si apriva davanti a lei era lambito dalle fiamme.

Dal fuoco sgusciarono forme diaboliche e manifestazioni demoniache che non sembravano preoccupate dall'arrivo del felino. Guenhwyvar avanzò di qualche passo. Avvertì l'intenso calore che la circondava, vide quelle mani abbacinanti che si dimenavano e udì risate sguaiate echeggiare nelle pareti della galleria circolare consumate dalle voraci lingue di fuoco.

Un refolo di vento caldo confermò i suoi dubbi. Nella galleria che congiungeva i due piani dell'esistenza si era aperta una breccia. Le mani si contorcevano e si allungavano per poi venire risucchiate all'esterno. Le rutilanti fiamme turbinavano in una folle danza crepitante che si concludeva nell'apertura in cui quelle inquietanti forme erano scomparse poco prima. Un forte vento costrinse il felino ad avanzare nella stessa direzione in cui tutto sembrava essere fagocitato dal Nulla.

Guenhwyvar si rese conto che se avesse ceduto all'irruenza di quella forza misteriosa, non sarebbe esistito il ritorno. Sarebbe rimasta intrappolata per sempre in un eterno vagabondaggio fra i due piani.

La pantera conficcò gli artigli nel terreno e cercò di indietreggiare lentamente, opponendosi strenuamente a quelle misteriose forze. Il vento arruffò il suo magnifico pelo nero.

Guenhwyvar indietreggiò a fatica di un passo.

La superficie della galleria era dura e levigata. Gli artigli cominciarono a scivolare. Il felino si sentì trascinato verso le fiamme e la breccia.

* * *

«Che cosa c'è?» chiese Catti-brie notando la confusione che si era impossessata del viso di Drizzt mentre raccoglieva la statuetta.

«È calda» mormorò Drizzt. «La statuetta è calda.» Catti-brie sgranò gli occhi sbigottita. In cuor suo avvertiva una sottile e inquietante sensazione

di orrore a cui non riusciva a dare una spiegazione. «Richiamala subito» disse.

Anche Drizzt era giunto a quella decisione. Riappoggiò la statuetta a terra e proferì il nome del felino con decisione.

* * *

Guenhwyvar udì la voce dell'amico e avrebbe voluto rispondere alla sua chiamata, ma dalla breccia che si trovava a poca distanza lunghe lingue di fuoco ondeggiavano impazzite lambendole e bruciandole il muso. Il vento si era fatto più forte e Guenhwyvar non trovava più alcun appiglio a cui aggrapparsi.

In quell'istante la pantera conobbe la paura e il dolore. Non avrebbe risposto mai più alla chiamata di Drizzt, né avrebbe corso al fianco dell'elfo guardaboschi nelle foreste vicino a Mithril Hall o assieme a Catti-brie e Drizzt lungo i soffici sentieri montani.

Non era la prima volta che il dolore si era affacciato al suo cuore. Le era già capitato quando i suoi padroni erano morti. Ma ora era diverso. Non ci sarebbe stato nessuno che avrebbe rimpiazzato Drizzt, Catti-brie o Regis e nemmeno Bruenor, la creatura il cui amore e odio nei suoi confronti le avevano donato numerose ore di divertimento.

Ricordò il giorno in cui Drizzt l'aveva pregata di sistemarsi su Bruenor dormiente e schiacciare un pisolino. Come aveva urlato quel nano!

Le fiamme la schiaffeggiarono in viso. In lontananza, oltre l'apertura, scorse il Nulla che l'attendeva.

Molto lontano, alle sue spalle, il cupo ululato del vento venne sovrastato da una voce. Il felino non avrebbe mai più potuto rispondere alla chiamata di Drizzt.

7

Errori

Uthegental Armgo, protettore e maestro d'armi di Barrison del'Armgo, Secondo Casato di Menzoberranzan, non suscitava le simpatie di Jarlaxle. Il mercenario non era affatto sicuro che Uthegental fosse un vero elfo scuro. Dalle fattezze imponenti e dal massiccio e muscoloso torace il maestro d'armi era il più grande elfo scuro di Menzoberranzan, una città popolata

da una razza il cui fisico esile era famoso in tutto il Mondo Sotterraneo. Ma il feroce Uthegental era conosciuto non tanto per l'imponenza del suo corpo. Se Jarlaxle era considerato eccentrico, Uthegental era a dir poco terrificante. I suoi capelli bianchi erano cortissimi e unti di una spessa sostanza gelatinosa ricavata dal decotto di mammelle di rothe. Un anello di mithril era conficcato nel suo naso aquilino mentre due spilloni d'oro gli fuoriuscivano dalle guance.

Era armato di un tridente nero come la leggera cotta aderente che indossava e al fianco, infilata nel cinturone e sempre a portata di mano, si intravedeva una rete.

Jarlaxle tirò un sospiro di sollievo quando si accorse che quel giorno Uthegental non aveva il viso imbrattato dalle pitture di guerra, incomprensibili segni orripilanti che gli rigavano il viso di giallo e rosso anche nella più totale oscurità. Era risaputo in tutta Menzoberranzan che, oltre a essere protettore della Matrona Madre Mez'Barris, Uthegental era anche il consorte di molte femmine di Barrison del'Armgo. Tutti i componenti del Secondo Casato lo consideravano un ottimo animale da riproduzione e l'idea di decine di piccoli Uthegental che scorrazzavano per le strade di Menzoberranzan non faceva altro che gettare Jarlaxle nel più cupo sconforto.

«La magia è impazzita, ma io rimango il più forte di tutti!» mugugnò l'esotico maestro d'armi mentre la ruga che perennemente gli solcava la fronte si faceva ancora più profonda. Uthegental allontanò da sé un braccio e lo fletté verso l'alto per mostrare al mercenario un inquietante bicipite che assomigliava a un piccolo macigno.

In cuor suo Jarlaxle cercò di concentrarsi sul luogo in cui si trovava. Era seduto dietro alla sua scrivania, nella sua stanza e nel suo stesso accampamento, attorniato da decine di invisibili e fedeli soldati di Bregan D'aerthe. E se anche si fosse trovato solo, la scrivania era dotata di svariate trappole mortali con cui avrebbe potuto sbarazzarsi di ospiti importuni. Ma il mercenario non poteva fare a meno di chiedersi quale sarebbe stato l'esito di un eventuale scontro con Uthegental. Erano pochi i guerrieri, appartenenti sia ai *drow* che ad altre razze, in grado di intimidirlo, ma davanti a quello spiritato Jarlaxle mentalmente chinò il capo in segno di umiltà.

«*Ultrin Sarglin!*» aggiunse Uthegental arrogandosi il titolo di "supremo guerriero", pretesa considerata lecita e sicura dopo la morte di Dantrag Baenre. Jarlaxle aveva cercato di immaginarsi, come tutti del resto avevano fatto negli ultimi tempi, il combattimento che ci sarebbe sicuramente stato fra Uthegental e Dantrag, se quest'ultimo non fosse morto.

Dantrag era il più veloce di tutti i guerrieri di Menzoberranzan, ma agli occhi di Jarlaxle Uthegental sarebbe stato il vincitore grazie alla sua forza e alle sue dimensioni. Correva voce che quando cadeva in preda della furia del combattimento, Uthegental dimostrasse la forza di un gigante e una brutalità tale che, quando combatteva contro creature inferiori, come ad esempio gli schiavi folletti, egli concedesse all'avversario di colpirlo senza nemmeno tentare di parare l'attacco per assaporare il dolore prima di dilaniare il suo corpo e scegliere le parti più prelibate per cena.

Jarlaxle rabbrividì e cercò di ricacciare quelle raccapriccianti immagini, ripetendosi che doveva parlare di affari più importanti con il maestro d'armi.

«Non esiste altro maestro d'armi in tutta Menzoberranzan che possa battermi» aggiunse Uthegental gonfiando il petto inorgoglito.

Continuò a pavoneggiarsi com'era sua abitudine fare e Jarlaxle rimase zitto in attesa che il messaggero del Secondo Casato finisse e si degnasse di passare ad argomenti più seri.

Uthegental smise di parlare all'improvviso e con un gesto veloce afferrò una gemma che il mercenario usava come fermacarte bofonchiando qualche parola incomprensibile. In quell'istante Jarlaxle si accorse del lieve luccichio che illuminò l'enorme fermaglio del *drow* che raffigurava l'emblema del Casato di Barrison del'Armgo. Uthegental sollevò la mano e strinse la gemma con forza gonfiando tutti i muscoli del braccio mentre teneva lo sguardo fisso davanti a sé.

«Dovrei riuscire a frantumarla» sbottò il maestro d'armi. «Tali sono il potere e la magia che Lloth mi ha elargito assieme alla sua benedizione!»

«La gemma non servirebbe più a nulla» ribatté Jarlaxle con espressione distratta chiedendosi dove Uthegental volesse arrivare. Aveva notato che in città stava succedendo qualcosa e che le forze magiche si comportavano in maniera bizzarra. Solo allora capì la ragione per cui il maestro d'armi continuava a vantarsi. Uthegental poteva dirsi forte, ma la sua forza non era più quella d'un tempo e ciò lo preoccupava molto.

«La magia ci ha disertato,» affermò Uthegental d'un tratto. «Non funziona più da nessuna parte. Le sacerdotesse continuano a pregare e a immolare i *drow* sugli altari sacrificali, ma i loro sforzi non riescono ad attirare la benevolenza di Lloth e dei suoi servi. La magia non funziona ed è tutta colpa di Matrona Baenre!»

Jarlaxle si sforzò di non tradire il fastidio che provava. Uthegental continuava a ripetersi, forse per mancanza d'intelligenza oppure perché temeva

di scordare l'argomento della discussione.

«Non si può mai dire» osservò il mercenario. Era ovvio che le accuse di Uthegental riflettevano i reconditi pensieri di Matrona Mez'Barris. Il mercenario capì molte cose dalle parole del maestro d'armi. Mez'Barris aveva inviato Uthegental per tastare il polso di Bregan D'aerthe e per vedere se era giunto il momento adatto per sferrare il colpo di grazia a Baenre. Le parole di Uthegental potevano venire considerate compromettenti, ma non per il Casato di Barrison del'Armgo poiché il maestro d'armi era solito parlare a vanvera oppure avere parole di lode solo per se stesso.

«È stata Matrona Baenre a permettere al rinnegato Do'Urden di fuggire» tuonò Uthegental. «È stata lei che ha presieduto alla cerimonia fallita... Fallita come la magia!»

Jarlaxle si morse la lingua. Provava una profonda frustrazione non tanto nei confronti dell'ignoranza di Uthegental, quanto piuttosto per il fatto che tutti la pensavano allo stesso modo. Gli elfi scuri di Menzoberranzan continuavano a ripetersi ciecamente che quanto stava accadendo aveva un significato ben più profondo, ovvero che la Regina Aracnide aveva un piano grandioso che giustificava ogni cosa. Agli occhi delle sacerdotesse, l'oltraggio nei confronti di Lloth da parte del rinnegato Drizzt Do'Urden e la sua fuga significavano che la Regina Aracnide desiderava che il Casato di Do'Urden cadesse in rovina dando la possibilità di ricatturare il rinnegato agli altri ambiziosi casati della città.

Era una filosofia ottusa che negava l'esistenza del libero arbitrio. Lloth poteva effettivamente aiutare la cattura di Drizzt e provare una rabbia irrefrenabile per l'oltraggiosa interruzione della sua cerimonia, se solo si fosse data pena di prestare attenzione a quanto era accaduto. Ma la convinzione che quanto stava succedendo ora era collegato solo a quel fatto - e per amor di verità si trattava di una quisquilia nei cinquemila anni di storia di Menzoberranzan - non era altro che un peccato di stolto orgoglio in cui gli abitanti di Menzoberranzan sembravano crogiolarsi, più che mai sicuri che tutto girasse attorno a esso.

«Perché la magia sta abbandonando tutti i casati?» chiese Jarlaxle volgendosi verso Uthegental. «Perché non solo il Casato di Baenre?»

Uthegental scosse il capo con violenza, come se non volesse considerare nemmeno per un istante quella possibilità. «Abbiamo tradito Lloth e per questo veniamo puniti» disse. «Mi dispiace che sia stato Dantrag Baenre a incontrare il rinnegato, anziché il sottoscritto!»

L'immagine di Drizzt Do'Urden e Uthegental sul campo di battaglia si

delineò a poco a poco nella mente del mercenario e Jarlaxle sentì un brivido di anticipazione attraversargli la schiena.

«Non puoi negare che Dantrag godesse del favore di Lloth» osservò Jarlaxle, «al contrario di Drizzt Do'Urden. Allora come spieghi la vittoria di Drizzt?»

Uthegental corrugò la fronte e gli occhi iniettati di sangue scomparvero sotto le pieghe delle palpebre. Jarlaxle si affrettò a pensare un modo per non spingere il maestro d'armi ancora più in là in quella discussione pericolosa. Sostenere Matrona Baenre era una cosa, mentre ben diverso era scuotere le fondamenta sicure su cui poggiava l'intero mondo di quel fanatico religioso.

«Si sistemerà tutto da solo» si affrettò ad aggiungere Jarlaxle. «Ad Arach-Tinilith, nell'Accademia e in tutti i templi di tutti i Casati si stanno innalzando preghiere a Lloth.»

«Quelle sono preghiere a cui non verrà dato ascolto» sbottò Uthegental. «Lloth è arrabbiata con noi e non farà udire la sua voce finché non avremo punito coloro che l'hanno oltraggiata.»

Preghiere senza risposta, si disse Jarlaxle. A differenza del popolo xenofobo di Menzoberranzan, il mercenario era in contatto con il mondo esterno e sapeva dai suoi informatori che i sacerdoti *svirfnebli* di Blingdenstone avevano le stesse difficoltà e che anche i poteri magici degli gnomi delle viscere sembravano essersi indeboliti. Qualcosa sembrava essere accaduto nel Pantheon stesso e all'interno delle misteriose trame della magia stessa, pensò Jarlaxle.

«Non si tratta di Lloth» si azzardò a dire il mercenario mentre con la coda dell'occhio osservava l'espressione meravigliata di Uthegental. Poiché si rendeva conto che l'intera gerarchia di Menzoberranzan e la vita della metà degli elfi scuri della Città Sotterranea erano in pericolo, Jarlaxle si affrettò ad aggiungere: «Per dirla con maggiore precisione, non si tratta *solamente* di Lloth. Quando tornerai in città, da' un'occhiata a Narbondel. Anche in questo momento, nel bel mezzo della notte, la stele brilla di una luce così intensa e calda che può essere vista anche senza ricorrere alla vista speciale degli elfi scuri. I *drow* devono stare molto attenti quando si avvicinano a quel luogo e schermarsi gli occhi per non rischiare di rimanere accecati.»

«L'incantesimo di Narbondel viene formulato da un mago e non da una sacerdotessa» concluse Jarlaxle dopo una pausa, sperando che Uthegental fosse in grado di seguire il suo ragionamento.

«Vorresti insinuare che Lloth non è in grado di influenzare la stele ma-

gica?» grugnì il maestro d'armi.

«Dubito che lo farebbe» ribatté Jarlaxle con veemenza. «La magia di Narbondel non dipende e non è mai dipesa da Lloth. Prima di Gromph Baenre, molti arcimaghi di Menzoberranzan non erano nemmeno seguaci di Lloth!» Avrebbe voluto aggiungere che nemmeno Gromph era molto devoto alla dea, ma decise di tenere per sé quella informazione. Non aveva alcun senso offrire al disperato Secondo Casato altre ragioni per pensare che il Casato di Baenre si stava allontanando dai favori della Regina Aracnide.

«E guarda anche i fuochi fatui che rischiarano la città» proseguì Jarlaxle scorgendo una viva curiosità nelle rughe che solcavano le guance di Uthegental. «Il loro tremolante chiarore nasce dai poteri di un mago e non dalla magia di una sacerdotessa. Decorano tutte le nostre case e non solo quella del Casato di Baenre. Gli eventi ci sfuggono di mano e la ragione non va ricercata nella cerimonia rovinata. Riferisci a Matrona Mez'Barris, con tutti i miei rispetti, che io non credo che la colpa di tutto ciò sia di Matrona Baenre e che la soluzione debba essere ricercata in una guerra contro il Primo Casato, almeno finché Lloth in persona non ci faccia conoscere chiaramente i suoi voleri.»

Uthegental si fece cupo in viso e Jarlaxle non se ne stupì affatto. Il *drow* più astuto di Menzoberranzan e lo *svirfnebli* più scaltro di Blingdenstone erano accomunati dalla stessa preoccupazione e nessuna delle affermazioni di Jarlaxle avrebbero potuto far cambiare idea a Uthegental o avrebbero intaccato lo sfrenato desiderio di rivolta contro il Casato di Baenre di quell'adoratore della guerra. Ma in cuor suo Jarlaxle sapeva di non dover convincere il maestro d'armi. Doveva semplicemente limitarsi a mettere sulle sue labbra le parole giuste quando egli si sarebbe trovato davanti a Mez'Barris al suo ritorno al Casato di Barrison del'Armgo. Il solo fatto che la Matrona Madre del Secondo Casato avesse inviato un ambasciatore così importante, il suo stesso protettore e maestro d'armi, lo induceva a pensare che non avrebbe mai ordito una congiura contro Baenre senza l'aiuto, o almeno l'approvazione, di Bregan D'aerthe.

«Io me ne vado» disse Uthegental. E quelle furono le parole più belle che il mercenario avesse udito dal momento in cui quel bruto era entrato nelle sue stanze.

Jarlaxle si tolse il copricapo e si passò una mano sulla testa quasi calva mentre si sistemava mollemente sulla sedia. Non era ancora in grado di valutare la situazione. Forse all'interno dell'apparente caos che regnava

nella realtà circostante, Lloth in persona era stata sconfitta e distrutta. Se doveva essere proprio sincero, il mercenario non provava alcun dolore.

Purtuttavia sperava che le cose si sistemassero da sole in breve tempo, proprio come aveva detto a Uthegental, poiché si rendeva conto che il desiderio di guerra sarebbe presto riaffiorato nei cuori di tutti più ardente di prima e sarebbe stato alimentato da una disperazione ben più sconfinata. Presto o tardi il Casato di Baenre sarebbe diventato il bersaglio di un attacco.

Jarlaxle riandò con il pensiero all'incontro che aveva presenziato fra Matrona Baenre e K'yorl Odran, Matrona Madre del Casato di Oblodra, la terza famiglia di Menzoberranzan, e forse la più pericolosa, quando Baenre aveva iniziato a tessere le alleanze per inviare un esercito alla conquista di Mithril Hall. In quel frangente Baenre si trovava in una posizione di estremo potere e godeva del pieno favore di Lloth. Aveva osato insultare apertamente K'yorl e tutto il Terzo Casato costringendo la Matrona Madre a diventare sua alleata con pesanti minacce.

K'yorl non avrebbe mai dimenticato un simile affronto, pensò il mercenario, e avrebbe fatto quanto era in suo potere per istigare Mez'Barris Armgo a scendere in campo contro il Casato di Baenre.

Jarlaxle adorava il caos, nella confusione egli prosperava, ma la situazione che regnava a Menzoberranzan cominciava a preoccuparlo non poco.

* * *

Contrariamente alle arzigogolate e lucide deduzioni dell'abile mercenario, K'yorl Odran non stava incitando Matrona Mez'Barris a muovere guerra contro il Casato di Baenre. Ogni suo sforzo era invece volto a evitare un simile conflitto e si era affannata a incontrarsi segretamente con le Matrone Madri degli altri sei casati al potere, escludendo Ghenni'tiroth Tlabbar, Quarta Matrona del Casato di Faen Tlabbar, che trovava indisponente e di cui non si fidava. Ciò non significava che K'yorl avesse perdonato l'insulto di Matrona Baenre, né che temesse l'incalzare degli inspiegabili eventi.

Se non fosse stato per la capillare rete di spie che imperversava all'esterno del palazzo e per i segni lampanti quali Narbondel e la tremolante luce dei fuochi fatui, i membri del Terzo Casato non si sarebbero nemmeno accorti che qualcosa non stava andando per il verso giusto. I poteri del Casato di Oblodra non provenivano dalla magia dei maghi, né dalle preghiere che le sacerdotesse e i chierici rivolgevano alla Regina Aracnide.

Gli appartenenti al Casato di Oblodra erano dotati di sconfinati poteri che attingevano alle forze interne della mente, poteri che nemmeno l'Era dei Pericoli era riuscita a scalfire.

K'yorl non poteva permettere che la notizia si spargesse in giro. Decine e decine di sacerdotesse stavano mettendo a dura prova i loro poteri psichici per illuminare il palazzo, proprio come tutti gli altri. Agli occhi di Mez'Barris e delle altre matrone madri, K'yorl era agitata e nervosa come tutte loro.

Doveva assolutamente tenere chiuso il coperchio sulla pentola in cui ribollivano troppe cose. Doveva zittire le voci che parlavano di congiura poiché nel momento in cui K'yorl fosse stata sicura che il fallimento della magia non era un infido tranello, la sua famiglia avrebbe colpito, e lo avrebbe fatto da sola. Avrebbe potuto cominciare con la vendetta contro il Casato di Faen Tlabbar dopo tutti gli anni trascorsi a osservare i suoi intrighi e mosse ambiziose, oppure avrebbe potuto colpire direttamente la perfida e disgustosa Baenre.

In entrambi i casi, la malvagia matrona madre aveva intenzione di colpire da sola.

* * *

Matrona Baenre se ne stava rigidamente seduta su uno scranno sulla pedana centrale nel grande tempio. Sua figlia Sos'Umptu, custode di quel luogo sacro, sedeva alla sua sinistra, mentre Triel, figlia primogenita e Signora Matrona dell'Accademia dei *drow*, sedeva alla sua destra. Tutte e tre avevano lo sguardo fisso al soffitto, dove l'incessante metamorfosi da *drow* a ragno dell'immagine illusoria creata da Gromph sembrava essersi bloccata in un punto intermedio, proprio come la magia e i poteri che avevano portato il Casato di Baenre alla posizione di potere in cui si trovava.

Non molto lontano folletti e minotauri schiavi continuavano il loro frenetico lavoro di riparazione della cupola, anche se Matrona Baenre dubitava che ciò potesse risolvere le cose strane e terribili che stavano accadendo a Menzoberranzan. Era giunta alla conclusione che Jarlaxle aveva ragione. Non si trattava di una cerimonia interrotta in modo oltraggioso, né della fuga di un rinnegato, bensì di qualcosa di molto più grande. Cominciava a credere che quanto stava succedendo a Menzoberranzan interessava il mondo intero e purtroppo quella era una cosa che non era in grado di comprendere né di controllare.

Per Matrona Baenre diventava tutto più difficile. Se gli altri casati la pensavano diversamente da lei, avrebbero cercato di usarla come sacrificio per sedare l'ira divina. Lanciò un'occhiata alle figlie che le sedevano accanto. Sos'Umptu era la creatura meno ambiziosa che avesse mai conosciuto e da lei Matrona Baenre non doveva temere nulla. Era Triel la figlia più pericolosa. Nonostante si fosse sempre dimostrata soddisfatta di essere la Signora Matrona dell'Accademia, una posizione molto influente e prestigiosa, era ormai risaputo che un giorno Triel avrebbe occupato il posto di Matrona Baenre.

Triel era paziente, pensò Baenre, e proprio come lei era calcolatrice. Se la primogenita si fosse convinta che era necessario togliere sua madre dal trono del Casato di Baenre in modo tale da ridare fama e potere al casato, sapeva che non avrebbe avuto pietà, né avrebbe esitato.

Era quella la ragione per cui Matrona Baenre l'aveva allontanata dall'Accademia e l'aveva convocata all'interno del tempio. Quello era il regno di Sos'Umptu, luogo consacrato a Lloth, dove Triel non avrebbe mai osato colpire la madre.

«Ho intenzione di impartire l'ordine in virtù del quale nessun casato potrà muovere guerra contro gli altri in questo tempo di pericolo» disse Triel rompendo quel cupo silenzio, anche se nessuna delle tre si era accorta del sordo tonfo dei martelli e dello sbuffare sfinito degli schiavi che lavoravano sul tetto ricurvo a poche centinaia di passi di distanza. Non si accorsero nemmeno che un minotauro aveva ucciso uno sventurato folletto per divertimento.

Matrona Baenre si lasciò sfuggire un lungo sospiro e cercò di soppesare con attenzione quelle parole e il significato che vi era celato. Era normale che Triel impartisse un simile ordine. L'Accademia rappresentava forse l'unica forza in grado di allentare le tensioni che esistevano a Menzoberranzan. Ma perché Triel aveva scelto proprio quel momento per annunciarglielo? Perché non aveva atteso di averlo reso pubblico a tutti?

Matrona Baenre si chiese la ragione per cui sua figlia primogenita cercasse di rassicurarla. Stava forse tentando di coglierla di sorpresa?

Quel pensiero le ronzò a lungo in testa, ma venne sopraffatto da un altro ben più inquietante che la lasciò tremante e sconfortata. Si rendeva conto della natura distruttiva del perverso gioco di cercare di scovare il significato di ogni parola detta da nemici e alleati, ma ormai le radici della disperazione stavano affondando sempre più nella sua mente. Solo poche settimane prima lei si trovava all'apice del potere ed era riuscita a riunire l'intera

città per sferrare un attacco micidiale all'insediamento dei nani di Mithril Hall.

Rimase stupita dalla rapidità con cui era caduta in basso. Aveva potuto godere di quello sconfinato potere per la frazione di un istante. Era stato sufficiente che una stalattite cadesse contro il suo prestigioso tempio per concludere quel sogno.

Ma non era ancora detta l'ultima parola. Matrona Baenre non aveva vissuto invano duemila anni. Non poteva rinunciare proprio adesso. Inveì contro Triel, se mai avesse avuto intenzione di complottare alle sue spalle per detronizzarla.

La matrona madre batté le mani con forza e le due figlie sussultarono sulla sedia quando una creatura mostruosa bipede e dalle lontane fattezze umane comparve all'improvviso e si fermò a pochi passi di distanza. Era avvolta in un'abbondante tunica cremisi. Dalla testa rossastra della creatura, così simile a quella di un polipo, sporgevano quattro sinuosi tentacoli. Un orifizio rotondo era costellato di minuscoli denti, mentre gli occhi erano privi di pupille e lattiginosi.

Non era la prima volta che le figlie di Baenre vedevano l'*illithid*, la mente assassina. El-Viddenvel, oppure Methil com'era più comunemente conosciuto, era il consigliere di Matrona Baenre e le era stato accanto per molti anni. Dopo l'iniziale stupore, Sos'Umptu e Triel guardarono la madre incuriosite.

Salve, Triel, disse l'*illithid* telepaticamente. *E salute a te, Sos'Umptu.*

Le due figlie chinarono il capo in segno di saluto e dettero mentalmente il benvenuto alla creatura consapevoli del fatto che Methil era in grado di leggere i loro pensieri.

«Stupide!» esclamò Matrona Baenre all'improvviso alzandosi di scatto e voltandosi verso le figlie con un'espressione terribile in viso. «Come riusciremo a sopravvivere se due dei miei più importanti comandanti e consiglieri sono così stolti?»

Sos'Umptu avvampò in viso dalla vergogna e si nascose il volto fra le pieghe porpora e nere delle maniche della tunica.

Triel, molto più abituata della sorella agli scatti d'ira della madre, avvertì un senso di disagio, ma si ricompose subito e capì immediatamente il ragionamento della madre. «*L'illithid non ha* perduto i suoi poteri» disse mentre Sos'Umptu faceva capolino da dietro il gomito che le nascondeva gli occhi.

«Esatto» disse Matrona Baenre con espressione dispiaciuta.

«Allora il vantaggio è ancora dalla nostra parte» si azzardò a dire Sos'Umptu. «Perché Methil ci è fedele» si affrettò ad aggiungere, poiché sarebbe stato inutile mentire al cospetto di Methil. «Ed è l'unico in tutta Menzoberranzan.»

«Ma non è l'unico a usare gli stessi poteri!» tuonò Matrona Baenre con una voce così sprezzante che Sos'Umptu si rannicchiò sulla sedia.

«K'yorl» mormorò Triel sgomenta. «Se Methil può usare i suoi poteri...»

«Anche i membri del Casato di Oblodra lo possono fare» la interruppe Baenre.

Esercitano i loro poteri in continuazione, confermò Methil silenziosamente. *Le luci del Casato di Oblodra non sarebbero accese se non fosse per i poteri psichici delle sacerdotesse di K'yorl.*

«Possiamo essere certi di questo?» chiese Triel, che ancora non aveva individuato la ragione per cui la magia continuasse a fallire. Forse Methil non era ancora stato intaccato dal caos, oppure non sapeva di esserlo già stato. O era probabile che i fuochi fatui del Casato di Oblodra, nonostante fossero creati con artifizi diversi, si fossero già spenti da un pezzo.

I loro poteri psichici possono essere percepiti solo dai membri del Casato, ribatté Methil. *Il Terzo Casato vibra di energia.*

«E K'yorl vuole dare l'impressione contraria» aggiunse Matrona Baenre con una smorfia.

«Vuole attaccare di sorpresa» osservò Triel.

Matrona Baenre annuì con aria grave.

«E Methil, allora?» si intromise Sos'Umptu. «I suoi poteri sono sconfinati.»

«K'yorl non può competere con Methil» la tranquillizzò Matrona Baenre, anche se Methil stava infondendo telepaticamente un senso di sconfinata sicurezza. «Ma K'yorl non è l'unica a possedere quei poteri.»

«In quanti sono?» chiese Triel, ma Matrona Baenre si limitò a stringersi nelle spalle.

In molti, rispose Methil.

Triel stava pensando la stessa cosa e pertanto sapeva che Methil le stava leggendo il pensiero. Era inutile tenere nascosti i propri sospetti, si disse. «E se il Casato di Oblodra ci attacca, da che parte starebbe Methil?»

Matrona Baenre rimase stupita dalle parole spavalde della figlia, ma si rese conto che Triel non aveva molte alternative davanti alla mente assassina.

«E convincerà i suoi amici *illithid* a combattere per noi?» lo incalzò

Triel. «Un centinaio di menti assassine al nostro fianco, nel momento dell'estremo bisogno, sicuramente ci aiuterà.»

Dalla mente di Methil non giunse alcuna risposta. Quel cupo silenzio fu una risposta più che mai convincente per le tre Baenre.

«I nostri problemi non sono gli stessi che hanno le menti assassine» disse Matrona Baenre. Aveva già cercato di coinvolgere gli *illithid* nell'incursione contro Mithril Hall promettendo loro ricchezze e un'imperitura alleanza, ma le motivazioni di quelle creature ultraterrene non erano le stesse che alimentavano le azioni degli elfi scuri o delle altre razze che abitavano nel Mondo Sotterraneo. Le loro motivazioni sfuggivano alla comprensione di Matrona Baenre nonostante avesse trascorso molti anni accanto a Methil. L'unica cosa che era riuscita a strappare agli *illithid* in quell'occasione era stata la presenza di Methil e di due altre menti assassine durante la marcia in cambio di un centinaio di folletti e una decina di *drow* maschi da usare come schiavi nella loro piccola città.

Non c'era nient'altro da dire. Le guardie di palazzo erano state dislocate ovunque ed erano pronte a ogni eventuale attacco. I rimanenti elfi scuri stavano invocando l'aiuto della Regina Aracnide. Il Casato di Baenre stava facendo quanto era in suo potere per evitare il disastro, ma Matrona Baenre non era sicura del successo. K'yorl era venuta più volte a trovarla senza farsi annunciare, aveva oltrepassato le mura di cinta magiche del suo palazzo e tutti gli incantesimi protettivi che circondavano il suo complesso. La Matrona Madre del Casato di Oblodra si era comportata a quel modo solo per indispettirla. Ma che altro avrebbe potuto fare K'yorl sfruttando l'assenza della protezione della magia? Come avrebbe potuto resistere ai suoi poteri psichici se non aveva nessuna arma magica con cui controbattere?

L'unica sua difesa sembrava essere Methil, una creatura che non comprendeva e di cui non si fidava.

E tutta quella situazione non le piaceva affatto.

8

Manifestazioni magiche

Guenhwyvar varcò la soglia del dolore e dell'agonia ed entrò in un mondo di cui il felino non aveva mai intuito l'esistenza. Conobbe la vera disperazione. Guenhwyvar era una creatura magica, la manifestazione stessa

della forza vitale dell'animale conosciuto su Toril con il nome di pantera. La scintilla dell'esistenza che animava il grande felino dipendeva dalla magia, come pure il canale che aveva finora consentito a Drizzt e a tutti i suoi predecessori di richiamare Guenhwyvar al Piano Materiale.

Ma ora l'intricata matassa delle forze magiche si stava dipanando in modo inconsueto. Le fitte trame che componevano il tessuto mistico e prevedibile dell'universo erano state lacerate. La disperazione impregnò ogni fibra dell'essere del felino.

Guenhwyvar udì la voce di Drizzt che la supplicava di tornare. Il *drow* si rendeva conto che il felino era nei guai e nel tono della sua voce si intuiva la sua disperata angoscia. Nel suo cuore di elfo scuro, così affiatato al fedele felino, Drizzt Do'Urden avvertiva che un impalpabile pericolo lo stava allontanando per sempre da Guenhwyvar.

Quel pensiero raccapricciante infuse nella pantera rinnovata speranza e determinazione. Guenhwyvar cercò di concentrarsi sull'immagine di Drizzt e sul dolore che avrebbe provato se non fosse riuscita a ricongiungersi con il suo amato padrone. Digrignando i denti e con un cupo ruggito la pantera conficcò gli artigli nella superficie dura e levigata facendo forza sulle zampe posteriori. Il dolore non la fece desistere nemmeno quando la possibilità di scivolare inesorabilmente verso quelle fiamme e di venire espulsa da quel cunicolo che rappresentava l'unico suo collegamento con il mondo materiale e con Drizzt Do'Urden si fece sempre più reale.

La sua strenua resistenza durò a lungo, molto più di quanto qualsiasi altra creatura avrebbe mai potuto sopportare e, pur non avvicinandosi alla minacciosa breccia, Guenhwy var non riusciva a riguadagnare terreno e tornare dal suo padrone.

Esausto, il felino lanciò un'occhiata sconsolata alle sue spalle. I muscoli cominciarono a tremare, le zampe cedettero e la pantera venne fagocitata dalla breccia infuocata.

* * *

Matrona Baenre misurò la piccola stanza con passi veloci e nervosi, aspettandosi di vedere una guardia entrare precipitosamente dalla porta per portarle la terribile notizia che il palazzo era stato preso d'assalto e che l'intera città si era sollevata contro il suo casato, gettandole addosso la colpa di quanto stava accadendo a Menzoberranzan.

Non era passato molto tempo da quando Baenre aveva sognato la con-

quista e aveva desiderato di raggiungere le alte vette del potere. Solo per un soffio non era riuscita ad avere in pugno la città di Mithril Hall e a piegare i casati di Menzoberranzan al suo volere.

La situazione era mutata troppo in fretta e ora aveva l'impressione di non essere nemmeno in grado di controllare il suo potente casato che aveva regnato per più di cinquemila anni.

«Mithril Hall» sibilò la matrona con voce gravida di disgusto, come se quel luogo lontano fosse la causa di tutto. Il suo esile petto si dilatò spasmodicamente alla ricerca d'aria. Le sue mani si avvicinarono al collo e strapparono con forza una catena nascosta sotto la tunica.

«Mithril Hall!» urlò avvicinando alla bocca il pendaglio a forma d'anello che era stato ricavato dal dente di Gandalug Battlehammer, il capostipite del clan di Bruenor e l'unico legame che la Città Oscura aveva con l'odiato nemico. Tutti i *drow*, persino gli elfi scuri più vicini a Matrona Baenre, erano convinti che Drizzt Do'Urden rappresentasse la ragione ultima di quella invasione, la scusa che consentiva a Lloth di proteggere con la sua benedizione quel pericoloso tentativo di conquista così vicino alla superficie.

Ma Drizzt non era altro che un tassello molto piccolo nel complicato mosaico della vita, poiché l'anello che la matrona stringeva con forza fra le dita era stato il fattore scatenante del desiderio di conquista stesso. In quel magico manufatto era infatti imprigionato lo spirito tormentato di Gandalug, il nano che conosceva la strada per Mithril Hall. Matrona Baenre aveva catturato il primo re dei nani molti secoli prima, ma era stato il cieco destino a condurre un rinnegato di Menzoberranzan fra le braccia del clan di Bruenor, fornendo finalmente una scusa a Matrona Baenre per assecondare il desiderio di conquista che aveva covato nel suo cuore per moltissimo tempo.

Con un urlo che vibrava di risentimento Baenre scagliò il dente dall'altra parte della stanza. Una violenta esplosione la scaraventò a terra.

Con espressione inorridita Matrona Baenre rimase a osservare le spire di fumo dileguarsi lentamente per lasciare intravedere il corpo nudo di un nano. La Matrona Madre si rialzò a fatica e scosse il capo incredula. Quello che le stava davanti non era uno spirito evocato per magia, bensì Gandalug in carne e ossa.

«Non osare avvicinarti!» urlò Baenre la cui rabbia riusciva a stento a mascherare la paura che provava. Quando le era capitato di evocare la forma fisica di Gandalug dalla sua prigione extradimensionale, il re dei

nani non si era mai materializzato a quel modo, tanto meno nudo. Con gli occhi sgranati dal terrore e dalla meraviglia, Baenre si rese conto che la prigione di Gandalug era svanita per sempre e il nano era ricomparso con le stesse sembianze e consistenza di quando lei lo aveva catturato.

Il vecchio re alzò lo sguardo verso il suo carceriere e aguzzino. Baenre aveva parlato troppo in fretta usando la lingua dei *drow* e lui non aveva capito nulla. Ma non gli importava un granché.

Con difficoltà e movimenti lenti Gandalug drizzò la schiena, fletté le gambe spostando il peso del corpo e a poco a poco si alzò in piedi. Avvertiva che qualcosa era diverso. Dopo secoli di tormenti e vuoto assoluto e di eterna fuga nel grigiore del Nulla, Gandalug Battlehammer si sentiva diverso... Si sentiva vivo. Dal giorno della sua cattura il vecchio nano aveva vissuto un'esistenza irreale, come se abitasse in un sogno, circondato da immagini vivide e terribili ogni volta che la Matrona Madre lo richiamava a lei. Era come se fosse stato costretto a vivere lunghi periodi nel vuoto più assoluto, dove la concezione del tempo e dello spazio e il pensiero stesso non avevano ragione di essere.

Ma ora Gandalug si sentiva diverso e avvertiva persino lo scricchiolio delle sue vecchie ossa. Era una sensazione che lo estasiava.

«Vattene!» gli ordinò Baenre nella lingua della superficie, come era solita fare quando doveva parlare con il vecchio re dei nani. «Torna nella prigione finché non verrà il momento in cui avrò bisogno di te!»

Gandalug cercò con lo sguardo la catena che aveva simboleggiato la sua prigione, ma il pendaglio a forma di anello era scomparso.

«Non ci penso nemmeno» ribatté il nano con voce roca e biascicata mentre avanzava di un passo.

Gli occhi della matrona scomparvero dietro alla fessura minacciosa delle palpebre. «Come osi!» sussurrò traendo una piccola bacchetta da sotto una piega della tunica. Conosceva i terribili poteri di quell'oggetto e non esitò un istante a formulare un incantesimo grazie al quale il nano sarebbe stato avvolto e imprigionato da una pesante ragnatela.

Ma non accadde nulla.

Gandalug avanzò di un altro passo, borbottando rabbioso.

L'espressione composta e dura di Baenre si incrinò e dal suo sguardo trapelò tutta la paura che provava. Lei era una creatura che ricorreva alla magia per proteggersi e sconfiggere i nemici. Grazie agli oggetti che possedeva e portava sempre con sé e all'infinito repertorio di incantesimi che conosceva, avrebbe potuto affrontare un intero esercito e persino distrug-

gere un'orda di nani inferociti. Ma senza quegli oggetti magici e senza la protezione dei suoi potenti incantesimi, Matrona Baenre si scoprì essere una creatura fragile e indifesa.

Dal canto suo Gandalug non si scompose. Davanti a lui avrebbe potuto trovarsi addirittura un titano. Anche se non riusciva a comprendere quanto gli stava accadendo intorno, era di nuovo libero e dopo duemila anni era tornato in possesso del suo corpo e delle sensazioni che aveva creduto perdute per sempre.

Baenre avrebbe potuto ricorrere ad altri trucchi e usare la piccola sacca che conteneva una miriade di ragni sempre pronti ad accorrere in suo aiuto. Molti degli oggetti che possedeva non erano ancora stati contaminati dalla caotica Era dei Pericoli. Ma non poteva correre quel rischio, non in un momento in cui era così vulnerabile. L'anziana matrona si girò velocemente e si diresse correndo verso la porta.

Gandalug tese i muscoli delle gambe e dopo aver spiccato un salto attraversò la stanza come un fulmine.

Baenre venne investita da un pesante pugno che le tolse il respiro, ma prima ancora che potesse reagire si sentì sollevare in aria. Gandalug, dopo averla scossa con violenza fissandola con occhi di fuoco, la scaraventò contro la parete opposta della stanza.

«Ti taglio la testa» sibilò Gandalug avanzando, ma la porta si aprì di scatto e Berg'inyon irruppe nella stanza. Il nano si voltò per affrontarlo mentre il giovane Baenre sfoderava le due spade e le incrociava davanti a sé, stupito del fatto che un nano fosse riuscito a entrare a Menzoberranzan e a infiltrarsi nelle stanze private della madre.

Gandalug reagì prontamente e afferrò le armi nemiche con entrambe le mani. Se l'incantesimo che impregnava il metallo di quelle lame avesse funzionato ancora, il loro filo acuminato avrebbe succhiato l'energia vitale del nano. Ma nonostante la magia si fosse perduta nel vertiginoso turbinio del caos, le spade gli dilaniarono la carne.

Gandalug era mosso dalla forza della disperazione e della vendetta e non si curò del dolore. Sollevò le braccia del maestro d'armi allontanandole da sé. A nulla avrebbe potuto quell'esile *drow* contro la forza brutale del vecchio re. Il nano colpì con la fronte la corazza formata da inutili anelli magici di Berg'inyon. La gragnuola di colpi continuò a lungo finché il respiro del giovane Baenre non si trasformò in uno stentato ansimare. Berg'inyon perse l'equilibrio e la presa si allentò. Gandalug avvertì che l'avversario stava cedendo e dopo averlo disarmato lo colpì ancora e lo scaraventò tra-

mortito ad alcuni passi di distanza.

Incurante del lancinante dolore che gli pulsava nelle mani, Gandalug lanciò lontano una spada e brandì la seconda con decisione mentre si voltava verso Matrona Baenre che se ne stava seduta contro la parete nel vano tentativo di capire cosa stava accadendo.

«Perché non sorridi?» le chiese il nano avvicinandosi con passo minaccioso. «Ho intenzione di mostrare a tutti la tua maledetta faccia sorridente!»

Ma il nano si fermò di scatto. Un mostro dalla cui testa a forma di polipo si agitavano minacciosi tentacoli si materializzò dal nulla davanti a lui.

Gandalug si sentì investire la mente da una terrificante energia e per poco non lasciò cadere la spada. Nel disperato tentativo di recuperare il controllo di se stesso scosse il capo più volte, digrignando i denti e gemendo. Ma quell'energia impalpabile continuava a raggiungere le pieghe più nascoste della sua mente facendo tremare e incrinando il muro di rabbia dietro al quale cercava di proteggersi. Avrebbe potuto sostenere i ripetuti attacchi di Methil, ma la rabbia che provava si trasformò a poco a poco in una confusione che gli impediva di affrontare le potenti intrusioni dell'*illithid.*

Gandalug non udì il rumore della spada che cadeva a terra, né la voce di Matrona Baenre che ordinava a Methil e al frastornato Berg'inyon di non uccidere il nano.

Baenre era terrorizzata. La paura che scaturiva dalla certezza del fallimento della magia l'aveva sconcertata. Ma nonostante il precipitare degli eventi, non aveva dimenticato la sua natura malvagia. Per una ragione che le sfuggiva, Gandalug era tornato in vita e il suo corpo si era liberato dalla prigione dell'anello magico che inspiegabilmente era svanito nel nulla.

Quel mistero non l'avrebbe fermata. Avrebbe fatto pagare a quel nano l'onta di quell'attacco e dell'atroce insulto. Baenre si divertiva a torturare uno spirito, ma la sua bravura in quell'arte svaniva quando aveva a che fare con una creatura vivente.

* * *

«Guenhwyvar!» Nonostante la statuetta fosse incandescente, Drizzt si ostinò a stringerla fra le mani e a premerla contro il petto. Deboli fili di fumo si alzarono dal suo mantello e la pelle della mano cominciò a ustionarsi.

Aveva capito quanto stava succedendo, ma non avrebbe desistito. Sapeva che Guenhwyvar non sarebbe più tornata da lui e, proprio come un amico che abbraccia un compagno sul letto di morte, non mollò la presa.

La sua voce disperata cominciò ad affievolirsi, non tanto per la rassegnazione, quanto piuttosto perché non riusciva a deglutire quel pesante nodo alla gola che gli impediva di respirare. Le dita cominciarono a pulsargli di dolore, ma Drizzt non accennò a mollare la statuetta.

Catti-brie si sentì lacerare dallo strazio. Con un gesto improvviso e disperato, vincendo l'angoscia che le spezzava il cuore, afferrò con forza il braccio di Drizzt e scaraventò la statuetta a terra.

L'espressione meravigliata dell'elfo si trasformò in una smorfia di disgusto, così simile all'ultimo moto di rabbia di una madre che osserva il feretro del figlio calare nella tomba. Nel momento in cui la statuetta si appoggiò a terra, Catti-brie sfoderò Khazid'hea e sollevò sopra la testa quella lama che pulsava di una magica luce rossastra.

«No!» urlò Drizzt balzando verso di lei, ma fu troppo tardi.

Con le guance rigate di lacrime e con la mente pervasa da cupi pensieri, Catti-brie raccolse tutto il coraggio di cui aveva bisogno per quel gesto disperato. Strinse l'elsa con entrambe le mani e dopo aver fissato il terreno ai suoi piedi con occhi addolorati lasciò cadere le braccia. Khazid'hea fendette la pietra proprio nel momento in cui Guenhwyvar stava oltrepassando la breccia.

Un vivido lampo che pulsava di magico dolore penetrò il braccio di Catti-brie, che si sentì scaraventare all'indietro. Mentre la giovane amica stramazzava al suolo, Drizzt scivolò, si girò su se stesso e dopo aver chinato la testa cercò di proteggersi con le braccia dalla vampata di fuoco che uscì dalla testa mozzata del felino.

Le fiamme si dileguarono quasi subito e un pennacchio di fumo grigiastro si innalzò dalla statuetta. Drizzt si drizzò in piedi mentre Catti-brie guardava ammiccando il lucido pelo fumante della pantera.

L'elfo si inginocchiò a terra e strinse Guenhwyvar in un ultimo, disperato abbraccio. Catti-brie se ne stava accasciata poco lontano, sfinita dal violento impatto della forza magica che l'aveva investita, mentre sul suo volto si susseguivano risate e lacrime.

«Che cosa hai fatto?» chiese Drizzt con un filo di voce lanciandole un'occhiata di sbieco.

Catti-brie non rispose subito. Non sapeva come spiegare cosa le era successo quando Khazid'hea aveva colpito la statuetta incantata. Guardò la

spada adagiata al suo fianco e notò subito una piccola ammaccatura. Il filo non emanava più quella luce misteriosa.

«Credo di averla rovinata» mormorò dopo un lungo silenzio.

* * *

Più tardi, steso sul letto nella sua stanza che si trovava nei livelli superiori di Mithril Hall, Drizzt osservò il felino con espressione preoccupata. Guenhwyvar era tornata e nonostante tutto era meglio che le cose fossero andate così. Il suo istinto gli diceva che tutto sarebbe andato diversamente se Catti-brie non avesse decapitato la statuetta.

Quella, però, non era la soluzione ideale, si disse. La pantera era stanca e si stava riposando accanto al caminetto, con la testa appoggiata sulle zampe anteriori e gli occhi chiusi. Ma quel sonno non sarebbe stato sufficiente. Guenhwyvar era una creatura proveniente dal Piano Astrale e poteva ritemprarsi solo in quel mondo di stelle. In più occasioni la necessità aveva spinto Drizzt a costringere Guenhwyvar a rimanere nel Piano Materiale per lunghi periodi, ma anche un solo giorno in più oltre a quello a cui il felino era abituato poteva essergli fatale.

Gli artigiani di Mithril Hall, che erano nani dalle capacità pressoché illimitate, erano indaffarati a studiare la statuetta e Bruenor aveva inviato un messaggero a Luna d'Argento per chiedere l'aiuto di Alustriel, la maga più potente in tutto il Grande Deserto Anauroch.

Ma quanto ci avrebbero impiegato, si chiese Drizzt poco convinto che si sarebbe trovato un modo per riparare la statuetta. Quanto a lungo Guenhwyvar sarebbe riuscita a sopravvivere?

Senza nemmeno bussare Catti-brie entrò nella stanza. A Drizzt bastò una sola occhiata per capire che qualcosa non andava. Si alzò in piedi e si avvicinò al caminetto dove erano appese le sue scimitarre, ma prima ancora che riuscisse a raggiungerle Catti-brie lo abbracciò con tale impeto che entrambi caddero sul letto.

«Sei quanto ho sempre desiderato» disse Catti-brie stringendolo forte.

Drizzt assecondò quell'abbraccio con aria confusa e stupefatta mentre cercava di capire lo stato d'animo dell'amica.

«Io sono fatta per te, Drizzt Do'Urden» aggiunse lei singhiozzando. «Dal giorno in cui ci siamo incontrati non ho fatto altro che pensare a te.»

Drizzt rimase senza parole. Cercò di sottrarsi a quell'abbraccio, ma non voleva ferire i sentimenti dell'amica.

«Guardami negli occhi!» esclamò Catti-brie all'improvviso non allentando la presa. «Dimmi che provi lo stesso.»

Drizzt guardò Catti-brie e si perse nel suo meraviglioso sguardo e nei delicati lineamenti del viso. Era evidente che le voleva bene ed era persino giunto al punto di ammettere a se stesso di amarla concedendosi un paio di fantasie, ma ora la situazione in cui si trovava era terribilmente strana e inaspettata. Ebbe la sensazione che qualcosa di terribile e inspiegabile la avesse sconvolta.

«E Wulfgar?» riuscì a dire Drizzt a fatica, soggiogato dal fascino e dal profumo che sprigionava dai capelli e dal corpo flessuoso così vicini dell'amica. L'abbraccio di Catti-brie gli toglieva quasi il respiro.

«Chi?» chiese Catti-brie alzando di scatto la testa.

Drizzt ebbe l'impressione che qualcosa l'avesse colpito in pieno viso.

«Prendimi!» lo implorò Catti-brie.

L'elfo sgranò gli occhi dalla meraviglia. Non riusciva a credere alle proprie orecchie.

«Brandiscimi come una spada!» urlò lei.

«Come una spada?!» ripeté Drizzt con un filo di voce.

«Fammi diventare lo strumento della tua danza» continuò lei. «Ti supplico. Questo è ciò che più desidero al mondo.» Catti-brie rimase zitta un istante e si avvicinò al viso dell'amico, come se un nuovo pensiero le avesse attraversato la mente. «Io sono meglio di chiunque altra» aggiunse inarcando un sopracciglio.

Drizzt avrebbe voluto chiederle a quale altra persona si stava riferendo, ma lo stupore lo aveva privato della parola.

«Anche tu sei meglio di chiunque altro» aggiunse lei. «Meglio persino di quella donna, che finalmente ho conosciuto.»

Drizzt aveva finalmente trovato la forza di ribattere, ma quell'ultima frase lo fece ripiombare nella più cupa confusione. Con uno sforzo sovrumano si liberò dall'abbraccio di Catti-brie e dopo aver compiuto un'abile piroetta sul letto si mise in piedi.

Catti-brie balzò in avanti e riuscì ad afferrargli le ginocchia.

«Non negarti a me» urlò lei con tale veemenza che Guenhwyvar sollevò il capo ed emise un lungo grugnito soffocato. «Ti supplico. Solo fra le tue braccia potrò ritenermi soddisfatta.»

Drizzt allungò le mani per liberarsi dalla morsa che non accennava ad allentarsi, ma con la coda dell'occhio notò qualcosa al fianco di Catti-brie che lo costrinse a fermarsi. Sgranò gli occhi dalla meraviglia. Davanti a lui

scorse la ragione dello strano comportamento dell'amica.

La spada che Catti-brie aveva recuperato nel Mondo Sotterraneo, proprio quella spada il cui pomo raffigurava la testa del mitico unicorno, aveva subito una strana metamorfosi.

Il pomo aveva assunto le sembianze del viso di Catti-brie.

Con un gesto repentino Drizzt sfoderò la spada e indietreggiò di alcuni passi. Il filo di Khazid'hea pulsava di un'accecante luce rossastra. Drizzt indietreggiò ancora, per sottrarsi a un eventuale abbraccio dell'amica, ma Catti-brie non si mosse e rimase accovacciata sul letto.

«Oh, sì!» urlò Catti-brie dopo un istante di esitazione piegando il capo all'indietro.

Lo sguardo di Drizzt scivolò sul pomo. L'elfo notò con occhi sbigottiti che si era nuovamente trasformato in un unicorno e avvertì una sensazione strana scaturire dall'elsa, come se le sue dita stessero sfiorando la vellutata pelle di un'amante.

Con il fiato sospeso l'elfo lanciò un'occhiata a Catti-brie, che ora se ne stava seduta con la schiena irrigidita e si guardava intorno con aria incredula.

«Che diamine stai facendo con la mia spada?» gli chiese con voce pacata mentre il suo sguardo vagava confuso per la stanza.

«Noi due dobbiamo parlare» le rispose Drizzt.

9

Implicazioni

Succedeva molto raramente che Gromph e Triel Baenre venissero convocati insieme dalla madre, e ancora più raramente che assieme a loro vi fossero anche Berg'inyon, Sos'Umptu e altre due importanti membri del Casato di Baenre, le figlie Bladen'Kerst e Quenthel. Tutti erano seduti su comodi scranni disposti sulla pedana del tempio, a eccezione di Bladen'Kerst, che si aggirava nervosamente come un animale in gabbia descrivendo ampi cerchi, con la fronte aggrottata e le sottili labbra serrate. Il più sadico rampollo del Primo Casato di Menzoberranzan, Bladen'Kerst era la secondogenita, nata dopo Triel, ed era destinata ad allontanarsi dalla famiglia per diventare una matrona dell'Accademia, oppure la matrona madre di un casato tutto suo, anche se di livello inferiore rispetto a quello di Baenre. Ma Matrona Baenre non gliel'aveva permesso perché, cono-

scendo l'indole malvagia della figlia anche secondo le regole del mondo dei *drow*, temeva che avrebbe potuto disonorare il Casato di Baenre.

Triel sollevava lo sguardo e scuoteva il capo con sdegno ogni volta che Bladen'Kerst le passava davanti. Non si curava molto di quella sorella. Proprio come Vendes Baenre, la sorella più giovane uccisa da Drizzt Do'Urden durante la fuga, Bladen'Kerst non era altro che lo strumento di tortura di sua madre, una sorta di insignificante pedina che aveva la stessa importanza di un soldato di basso rango e non costituiva una seria minaccia per il casato.

Quenthel era però fatta di tutt'altra stoffa, si disse Triel. Nei lunghi intervalli di tempo fra un passaggio e l'altro di Bladen'Kerst, lo sguardo sprezzante e indagatore di Triel non l'abbandonava mai.

E ogni volta Quenthel sosteneva quello sguardo con aperta ostilità. Era diventata alta sacerdotessa con una velocità sorprendente e correva voce che godesse del più totale favore di Lloth. Dal canto suo Quenthel non nutriva illusioni sulla sua posizione precaria. Se non fosse stato per il fatto che Lloth la guardava con benevolenza, Triel non avrebbe esitato un solo istante a sbarazzarsi di lei perché le ambizioni che si celavano nel cuore della sorella più giovane non erano un segreto. Quenthel voleva diventare Signora Matrona di Arach-Tinilith, un incarico che Triel non aveva nessuna intenzione di abbandonare.

«Siediti!» urlò Matrona Baenre rivolgendosi alla figlia il cui andirivieni la stava oltremodo infastidendo. Un occhio era completamente tumefatto, mentre sulla guancia si intravedeva il livido lasciato dall'impatto contro la parete. Era una cosa molto insolita per la Matrona Madre, com'era insolito che qualcuno la vedesse ridotta in quello stato, poiché un potente incantesimo guaritore avrebbe cancellato le tracce della lotta dal suo viso. Ma i tempi erano inspiegabilmente cambiati.

Bladen'Kerst si fermò e lanciò un'occhiata dura alla madre, scrutando con attenzione quelle ferite. In quei segni scorse la doppia faccia della situazione. Se da un lato quei lividi dimostravano che i poteri di Baenre non erano più quelli di un tempo e che la vulnerabilità della madre, e di conseguenza dell'intero casato, era pressoché assoluta, dall'altro tradivano la sua profonda rabbia, resa ancora più feroce dalla sua perpetua espressione cupa.

Bladen'Kerst notò anche che la rabbia superava di gran lunga l'evidente e forse temporanea vulnerabilità e per tale motivo decise di accomodarsi sullo scranno che le era stato assegnato. I suoi pesanti stivali, così insoliti

per una *drow*, ma così efficaci per tempestare di calci un maschio, batterono con forza contro il pavimento.

Nessuno le prestò attenzione. Gli occhi di tutti seguirono lo sguardo pericoloso di Matrona Baenre, fisso su Quenthel.

«Questo non è il momento per assecondare le ambizioni personali» disse Matrona Baenre con calma.

Quenthel sgranò gli occhi dalla meraviglia, come se quell'affermazione l'avesse colta alla sprovvista.

«Ti avverto» continuò la madre, per nulla intenerita dall'espressione innocente della figlia.

«Anch'io» la incalzò Triel. Non avrebbe mai osato interrompere la madre, ma era giunta alla conclusione che l'intera faccenda doveva essere sistemata una volta per tutte e che la madre avrebbe apprezzato molto il suo intervento. «Sei ricorsa al favore di Lloth per proteggerti per tutti questi anni, ma Lloth ora non ci ascolta ed è lontana per ragioni che non ci è dato capire. Sei vulnerabile, cara sorella, proprio come noi tutti.»

Quenthel scivolò sul bordo dello scranno e abbozzò un sorriso. «Scommettiamo che Lloth tornerà a noi, come tutti noi sappiamo?» sibilò la giovane Baenre. «Vi siete mai chiesti che cosa potrebbe avere causato questo allontanamento della Regina Aracnide?» E mentre formulava la domanda lanciò uno sguardo di sfida alla madre come nessun altro avrebbe mai osato fare.

«Non ti illudere di conoscere la ragione!» tuonò Triel. Era prevedibile che Quenthel avrebbe tentato di dare la colpa di tutto a Matrona Baenre. La destituzione della madre avrebbe permesso l'ascesa della giovane Baenre e molto probabilmente avrebbe anche restituito un briciolo di prestigio al casato. Se doveva essere sincera, anche lei aveva considerato con molta attenzione quella possibilità, ma l'aveva scartata subito perché aveva capito che gli ultimi avvenimenti che avevano travolto Matrona Baenre non avevano nulla a che fare con le stranezze che stavano succedendo. «Lloth ha abbandonato tutti i casati di Menzoberranzan.»

«Lloth non centra nulla in tutto questo» si intromise Gromph, la cui magia non proveniva da nessuna divinità.

«Basta» disse Baenre zittendo i figli con uno sguardo truce. «Non conosciamo la ragione che ha scatenato questi avvenimenti, ma dobbiamo valutare attentamente come essi possono influenzare la nostra posizione.»

«L'intera città desidera un *pera'dene*» disse Quenthel usando il termine *drow* per capro espiatorio, mentre i suoi occhi rimanevano fissi sul viso

della Matrona Madre, come se volesse far capire chiaramente che cosa le stava passando per la testa.

«Stupida!» sbottò Baenre. «E tu credi che si fermeranno davanti al *mio* cuore sull'altare sacrificale?»

L'affermazione brusca della madre colse Quenthel di sorpresa.

«Per alcuni casati inferiori non c'è mai stata né mai ci sarà un'occasione migliore di questa per distruggere il nostro casato» proseguì Matrona Baenre. «Se anche voi pensate di togliermi di mezzo, fatelo pure, ma rendetevi conto che non riuscirete a sgominare la congiura e la ribellione che stanno ordendo contro di noi.» Si lasciò sfuggire un profondo sospiro e dopo aver sollevato le braccia sopra la testa aggiunse: «Se lo farete, aiuterete i vostri nemici. Io sono l'unico aggancio che avete con Bregan D'aerthe e voi sapete che i nostri nemici stanno corteggiando Jarlaxle. Sono io che mi chiamo Baenre, e non Triel o Quenthel! Senza di me, verrete tutti annientati dal caos, annasperete disperatamente nel vano tentativo di riprendere il controllo della città facendovi aiutare dalla vostre rispettive fazioni all'interno della guardia di palazzo. Dove andrete a finire quando K'yorl Oblodra oltrepasserà le mura di cinta?»

Quelle frasi ebbero il potere di calmare l'irruenza che covava nei cuori dei giovani figli di Baenre. La Matrona Madre aveva fatto giungere loro la voce che i membri del Casato di Oblodra non avevano perduto i loro poteri ricordando anche l'odio che K'yorl provava per loro.

«Questo non è il momento per assecondare le ambizioni personali» ripeté Matrona Baenre. «È giunta l'ora di stare uniti per conservare la nostra posizione.»

Tutti annuirono, a eccezione di Quenthel. «Dovrete sperare che non sia io la prima a udire la voce di Lloth» disse la giovane Baenre volgendo intenzionalmente lo sguardo verso Triel.

Triel non sembrava affatto scossa da quella velata minaccia. «Sarai tu a dover sperare che Lloth ritorni» ribatté con voce pacata. «Altrimenti ti strapperò la testa e chiederò a Gromph che la collochi sulla sommità di Narbondel in modo che i tuoi occhi rischiarino la notte perenne di Menzoberranzan.»

Quenthel socchiuse la bocca per ribattere, ma Gromph la precedette.

«Sarà un vero piacere, cara sorella» disse il mago con un lieve inchino. Fra l'alta sacerdotessa e il mago non correva buon sangue, ma se Gromph nutriva sentimenti contrastanti per Triel, non poteva negare a se stesso di odiare con tutte le proprie forze Quenthel e le sue pericolose ambizioni. Se

il Casato di Baenre cadeva in disgrazia, anche lui avrebbe seguito lo stesso tragico destino.

L'alleanza fra i figli più vecchi di Baenre ebbe il potere di zittire Quenthel che non aprì bocca per il resto dell'incontro.

«E adesso possiamo parlare di K'yorl e del pericolo che essa rappresenta per noi tutti?» chiese Matrona Baenre. Nessuno fiatò, consapevole del fatto che se qualcuno avesse osato avanzare obiezioni la madre avrebbe perso definitivamente la pazienza e non avrebbe esitato un istante a condannarlo a una morte lenta e atroce. La Matrona Madre cominciò a parlare della difesa del casato e spiegò che potevano ancora fidarsi di Jarlaxle e delle sue spie, anche se il mercenario li avrebbe prontamente piantati in asso se l'esito dello scontro non fosse stato favorevole al Casato di Baenre. Triel tranquillizzò tutti affermando che l'Accademia rimaneva fedele al casato e Berg'inyon disse che la guardia di palazzo era pronta a difenderli fino all'ultimo sangue.

Nonostante le notizie rassicuranti e la fama delle guarnigioni di Baenre, la conversazione lentamente scivolò sull'unico modo grazie al quale l'intero casato poteva difendersi dai poteri di K'yorl e della sua famiglia. Berg'inyon, che poco prima aveva affrontato Gandalug per proteggere la madre, fu il primo a parlare.

«E Methil?» disse. «Che ne sarà delle centinaia di *illithid* che egli rappresenta? Se diventano nostri alleati, la minaccia del Casato di Oblodra non ci potrà fare altro che sorridere.»

Tutti annuirono con aria seria, ma Matrona Baenre sapeva che era impossibile fare affidamento sull'amicizia delle menti assassine. «Methil sta dalla nostra parte solo perché è consapevole del fatto che noi rappresentiamo la sicurezza e la tranquillità per il suo popolo. Gli *illithid* fedeli che possiamo contare fra loro non superano un centesimo di tutti gli abitanti di Menzoberranzan. E se Methil si convince del fatto che il Casato di Oblodra è il più forte, non esiterà un istante a voltarci le spalle» concluse lasciandosi sfuggire una risatina ironica.

«Tutti gli altri *illithid* potrebbero allearsi con K'yorl» si affrettò ad aggiungere. «Lei e la sua famiglia hanno poteri così simili ai loro. Forse si capiscono.»

«Non potremmo parlare più piano?» disse Sos'Umptu guardandosi intorno, come se fosse preoccupata che qualcuno, fors'anche Methil in persona, stesse ascoltando le loro parole e leggendo i loro pensieri.

«Non fa alcuna differenza» ribatté Matrona Baenre con aria distratta.

«Methil conosce già le mie paure. È impossibile sottrarsi ai poteri di un *illithid*.»

«E allora, che dobbiamo fare?» chiese Triel.

«Dobbiamo raccogliere tutte le nostre forze» rispose Baenre con voce decisa. «Non dobbiamo tradire paura o debolezza e dobbiamo comportarci in modo da non allontanare Lloth ancora di più da noi» concluse guardando Quenthel e Triel, le due figlie rivali. Ma il suo sguardo si soffermò più a lungo su Triel, che sembrava molto più propensa a sfruttare l'assenza della dea e quel periodo di caos per sbarazzarsi della pericolosa sorella.

«Dobbiamo dimostrare agli *illithid* che continuiamo a detenere il potere» si affrettò ad aggiungere la Matrona Madre. «Se ne sono convinti, appoggeranno la nostra causa e non vorranno che il Casato di Baenre venga indebolito dalle assurde pretese di K'yorl.»

«Io torno alla Scuola dei Maghi» disse Gromph l'Arcimago.

«E io ad Arach-Tinilith» aggiunse Triel con determinazione.

«Non mi faccio illusioni sulla possibile amicizia fra rivali» aggiunse Gromph. «Ma poche promesse di ricompensa quando la situazione si sistemerà potranno fare prodigi nella ricerca di alleati.»

«Agli allievi è stato proibito di avere contatti con l'esterno» si intromise Triel. «Sono a conoscenza dei problemi che assillano la Città Oscura, ma non sanno della minaccia che grava sul Casato di Baenre. E grazie alla loro ignoranza, ci sono fedeli.»

Matrona Baenre annuì soddisfatta. «E tu ti incontrerai con i rappresentanti dei casati inferiori che abbiamo prescelto» disse rivolgendosi a Quenthel, alla quale era stato assegnato l'incarico più importante in qualità di sacerdotessa favorita di Lloth. Gran parte del potere del Casato di Baenre risiedeva nella decina di casati inferiori che i nobili predecessori di Baenre erano riusciti a soggiogare.

L'espressione di Quenthel tradì il profondo disagio che nasceva più dalle minacce di Triel e Gromph che dall'importante missione che le era stata assegnata.

Dal canto suo, Matrona Baenre sapeva che il principale fattore che l'avrebbe aiutata a debellare i rivali era lasciar credere a Triel e Quenthel di aver salvato la faccia e sentirsi importanti. Grazie a quell'accorgimento, l'incontro era stato un vero successo e tutte le forze del Casato di Baenre sarebbero state coordinate e riunite in un'unica e potente forza difensiva.

Il sorriso svanì presto sul suo viso. In cuor suo sapeva quali erano i poteri di Methil e sospettava che la debolezza di K'yorl fosse solo un apparente

inganno. Ben presto tutto il Casato di Baenre sarebbe stato pronto, ma senza i poteri magici garantiti da Lloth e gli incantesimi di Gromph l'Arcimago sarebbe mai riuscita ad affrontare una simile sfida?

* * *

In un angolo della Sala delle Udienze al livello superiore di Mithril Hall, Bruenor aveva allestito una piccola stanza per gli artigiani che stavano tentando di riparare la statuetta della pantera. Al suo interno era stata disposta una piccola fucina e numerosi strumenti di precisione, assieme a decine di bicchieri e bocce contenenti svariati unguenti e sostanze.

Drizzt non vedeva l'ora che qualcuno lo andasse a chiamare. Era già entrato in quella stanza più volte quel giorno, ma ogni volta aveva trovato i nani accoccolati attorno alla statuetta e li aveva visti scuotere rassegnati il capo. Era già passata una settimana dal giorno dell'incidente e Guenhwyvar era così esausta che non riusciva più a sollevare il muso, né ad allontanarsi di qualche passo dal caminetto nella stanza dell'elfo.

L'attesa lo stava snervando.

Finalmente qualcuno bussò alla sua porta. Drizzt sapeva che quella mattina era arrivato un messaggero da Luna d'Argento e in cuor suo sperò che Alustriel gli avesse affidato qualche soluzione a quel terribile problema.

Dalla fessura della porta socchiusa della Sala delle Udienze Bruenor lo vide avvicinarsi e annuì chinando il capo di lato. Drizzt entrò senza nemmeno bussare e si trovò davanti alla scena più strana che avesse mai veduto in vita sua. La statuetta rotta era stata adagiata in mezzo al tavolino tondo. Regis stava armeggiando furiosamente con un mortaio contenente una sostanza nerastra che batteva con un pestello.

All'altro capo del tavolo, dal lato opposto a quello in cui si trovava Drizzt, se ne stava Buster Bracer, il famoso e corpulento armaiolo che aveva forgiato la preziosa cotta di maglia di Drizzt nella Valle del Vento Ghiacciato. Drizzt non lo salutò nemmeno per paura di disturbare la sua intenta concentrazione. Buster era immobile, con le gambe allargate e ben piantate sul pavimento. Di tanto in tanto inspirava a fondo, lentamente per non compiere il minimo movimento, perché sulle sue mani, avvolti in un fine panno umido, erano appoggiati due occhi.

Drizzt non riusciva a capire cosa stesse succedendo, finché una voce a lui familiare non lo riportò alla realtà.

«Salute a te, elfo dalla pelle scura come una notte senza stelle!» disse la

voce lontana del mago.

«Harkle Harpell?» mormorò Drizzt sbigottito.

«Chi altro potrebbe essere se non lui?» sbottò Regis con voce asciutta.

«Che sta succedendo?» chiese l'elfo con un cenno del capo verso l'*halfling* perché sapeva che se avesse chiesto spiegazioni a Harkle avrebbe ricevuto una risposta tortuosa come un sentiero montano.

Regis sollevò il mortaio. «Questo cataplasma arriva dritto dritto da Luna d'Argento» disse con un sorriso pieno di speranza. «Harkle ne ha controllato la miscelazione.»

«Mi sono limitato a controllarla» disse il mago con voce divertita. «Dato che non posso fare altro che guardare e non toccare!»

Drizzt non riuscì nemmeno ad abbozzare un sorriso. Il suo sguardo era fisso sulla testa recisa della statuetta appoggiata ai piedi del felino.

Regis si lasciò sfuggire una risatina irata. «Dovrebbe essere pronto» disse. «Ma volevo che fossi tu a spalmarlo.»

«Le dita di un *drow* sono più affusolate e agili» trillò Harkle.

«Dove ti trovi?» gli chiese Drizzt impaziente e indispettito da quelle due sfere biancastre sulle quali ogni tanto si abbassavano due palpebre ammiccanti che comparivano dal nulla.

«A Nesme» rispose il mago. «Presto passeremo a nord delle Paludi dei Troll.»

«E poi, finalmente a Mithril Hall dove potrai recuperare i tuoi occhi» concluse Drizzt.

«Non *vedo* l'ora!» esclamò Harkle scoppiando in una fragorosa risata a cui non si unì nessuno.

«Se continua così, butto questi dannati occhi nella fucina» bofonchiò Buster Bracer.

Regis appoggiò il mortaio sul tavolo e afferrò un piccolo strumento di metallo. «Dovrai usare una piccola quantità di questo cataplasma» disse l'*halfling* porgendo lo strumento a Drizzt. «E Harkle ci ha consigliato di spalmare la sostanza all'esterno dei due pezzi ricongiunti.»

«È solo una colla» aggiunse il mago. «Sarà la magia che impregna l'onice della statuetta a restituire la forza e la vita a quella creatura. Il cataplasma dovrà essere grattato via fra qualche giorno. Se funziona come dovrebbe, la statuetta...» Harkle ebbe un attimo di esitazione, ma si affrettò ad aggiungere: «La statuetta guarirà!»

«Se funziona» ripeté Drizzt rigirando il piccolo arnese fra le dita che portavano ancora i segni delle ustioni.

«Funzionerà» lo tranquillizzò Regis.

Drizzt inspirò a fondo e afferrò la testa della pantera osservando gli occhi scolpiti nella nera pietra, così simili ai veri occhi di Guenhwyvar, e dopo averla appoggiata delicatamente contro il collo cominciò a spalmare il cataplasma attorno alla ferita.

Passarono più di due ore prima che Drizzt e Regis uscissero dalla stanza ed entrassero nella Sala delle Udienze dove Bruenor stava parlando con il messaggero di Alustriel e altri nani.

Il re non aveva l'aria soddisfatta, ma Drizzt notò che Bruenor sembrava a suo agio più di quanto lo fosse mai stato dall'inizio di quello strano periodo.

«Non è un trucco dei *drow*» disse non appena Drizzt e Regis gli furono vicini. «Oppure quei dannati elfi scuri sono più potenti di quanto possiamo immaginare. Succede dappertutto, così dice Alustriel.»

«Signora Alustriel» lo corresse il messaggero, un nano dall'aspetto azzimato e dalla barba corta e curata, completamente avvolto da un'abbondante tunica bianca.

«Salute a te, Fredegar» disse Drizzt riconoscendo subito Fredegar lo Schiacciasassi, che tutti però chiamavano Fret, il bardo e consigliere favorito di Alustriel. «Finalmente sei riuscito ad avere l'occasione di vedere le meraviglie di Mithril Hall!»

«Come vorrei che fosse successo in tempi migliori» disse Fret con aria cupa. «Come sta Catti-brie?»

«Bene» rispose Drizzt sorridendo. La giovane amica era tornata a Settlestone per portare ai barbari notizie da parte di Bruenor.

«Non è un trucco dei *drow*» ripeté Bruenor quasi volesse sottolineare che quello non era il luogo adatto per conversazioni inutili.

Drizzt annuì. «Quanto sta succedendo ha reso inutile persino il pendaglio di rubino di Regis» disse sollevando la preziosa gemma da sotto la tunica dell'*halfling.* «Ora non è altro che una bellissima e costosa pietra. E questa misteriosa forza ha danneggiato persino Guenhwyvar, spingendosi fino alla dimora degli Harpell. Nessun potere magico dei *drow* è così forte, altrimenti avrebbero conquistato il mondo della superficie molto tempo fa.»

«Non potrebbe trattarsi di qualcosa di nuovo?» chiese Bruenor.

«Sono settimane ormai che si avvertono questi strani effetti» disse Fret. «Anche se solo nelle ultime due settimane la magia è diventata pericolosa e completamente imprevedibile.»

Bruenor, che non poteva negare il suo odio per la magia, sbuffò stizzito.

«Ma allora è una cosa buona!» esclamò infine. «Quei dannati *drow* ricorrono alla magia molto più del mio popolo o degli uomini di Settlestone. Che la magia scompaia pure e che i *drow* si facciano avanti e scendano in campo contro di noi, se ne hanno il coraggio!»

Thibbledorf Pwent cominciò a saltellare non appena udì le parole del re. Si fermò davanti a Bruenor e Fret e dette una solenne e untuosa manata sulle candide spalle del messaggero di Luna d'Argento. Erano poche le cose che riuscivano a calmare quell'armigero esagitato, ma l'espressione oltraggiata di Fret riuscì a paralizzarlo.

«Che c'è?» chiese l'armigero.

«Se osi toccarmi ancora con quelle sudice manacce, ti maciullo il cranio» minacciò Fret nonostante fosse molto più piccolo di Pwent. Dopo averlo osservato per un istante con un'espressione incuriosita, l'armigero indietreggiò di qualche passo.

Drizzt, che aveva conosciuto Fret durante le sue numerose visite a Luna d'Argento, si rendeva conto che il messaggero non avrebbe mai potuto sostenere uno scontro con Pwent per più di una manciata di secondi, a meno che la ragione della contesa non fossero le sue vesti curate e perfette. Solo in quel caso Drizzt avrebbe puntato tutto il suo denaro su Fret e sarebbe stato sicuro della vittoria.

Ma una simile situazione non si sarebbe mai verificata perché Pwent, nonostante tutta la sua alterigia e suscettibilità, non avrebbe mai fatto nulla che potesse dispiacere a Bruenor, e il re dei nani non voleva avere problemi con un messaggero, soprattutto se proveniva dalla città amica di Luna d'Argento. Una franca risata allentò la tensione che si era creata e tutti sembrarono finalmente più tranquilli. Dopotutto quegli strani eventi non erano collegati in alcun modo con i misteriosi elfi scuri.

Tutti sembravano più tranquilli, ma non Drizzt Do'Urden. L'elfo guardaboschi si sarebbe rilassato solo quando fosse stato sicuro che la statuetta era guarita, che le forze magiche continuavano a scorrere al suo interno e che Guenhwyvar poteva finalmente tornare nel Piano Astrale.

10

Il Terzo Casato

Non era tanto il fatto che Jarlaxle, i cui pensieri correvano più veloci di

quelli di molti altri, non si aspettasse quella visita, quanto piuttosto la facilità con cui K'yorl Odran entrò nel suo accampamento, oltrepassò le guardie e penetrò le pareti delle sue stanze private che lo sconvolse oltremodo. Vide il suo profilo spettrale entrare e farsi avanti con passo deciso, e dovette chiamare a raccolta tutte le sue forze per ricomporsi.

«Mi aspettavo il vostro arrivo molti giorni fa» disse Jarlaxle con voce pacata.

«È questo un saluto consono a una Matrona Madre?» ribatté K'yorl.

Jarlaxle avrebbe voluto riderle in faccia, ma considerò attentamente l'atteggiamento della temibile matrona. Aveva un'aria eccessivamente disinvolta e sembrava pronta a punire e uccidere, si disse. Gli parve quasi che K'yorl non comprendesse appieno il valore di Bregan D'aerthe e quella constatazione lo inquietò profondamente.

Il mercenario si alzò, si portò davanti alla scrivania e con un profondo inchino fece sfiorare la piuma del copricapo contro il pavimento con un ampio gesto del braccio. «Salute a voi, K'yorl Odran, Matrona Madre del Casato di Oblodra, terza famiglia di Menzoberranzan. Sono onorato che la mia umile dimora possa finalmente ospitare una...»

«Basta così» lo interruppe K'yorl. Jarlaxle drizzò la schiena e dopo essersi sistemato il copricapo sulla testa si lasciò cadere sulla sedia e posò i piedi sul bordo della scrivania con un tonfo sordo, senza mai distogliere lo sguardo dall'inaspettata ospite.

Fu proprio in quell'istante che il mercenario sentì una forza impalpabile penetrargli la mente e rovistare nei suoi pensieri. Cercò di ricacciare le imprecazioni che gli stavano turbinando in testa. La magia non serviva più, dato che la benda che gli copriva l'occhio non lo proteggeva più dai micidiali poteri psichici della matrona. Decise di usare un briciolo di furbizia. Concentrò lo sguardo sul viso di K'yorI e dopo essersela immaginata completamente nuda cercò di riempire la propria mente con pensieri così laidi che la Matrona Madre, spintasi così lontano per una missione di vitale importanza, perse subito la pazienza.

«Potrei farti scuoiare per i tuoi pensieri» lo informò K'yorl con voce sprezzante.

«Quali pensieri?» ribatté Jarlaxle con espressione offesa. «Mi state forse leggendo il pensiero? Simili usanze sono guardate con estrema disapprovazione. Lloth non ne sarebbe affatto compiaciuta.»

«All'inferno anche Lloth» sbottò K'yorl. Il mercenario rimase esterrefatto dalla veemenza di quella frase. Era risaputo che il Casato di Oblodra era

il meno pio di tutte le famiglie di Menzoberranzan, ma tutti i suoi membri si erano finora sforzati di mantenere almeno le apparenze.

K'yorl si portò una mano alla tempia. «Se Lloth fosse degna delle mie lodi e preghiere, allora si sarebbe resa conto di chi detiene il vero potere» spiegò con voce sprezzante. «È la mente che ci distingue dagli esseri inferiori. Dovrebbe essere la mente a determinare l'ordine.»

Jarlaxle non rispose. Non desiderava affatto imboccare il sentiero pericoloso di quella conversazione, non con un avversario così imprevedibile.

K'yorl lasciò cadere il discorso e si limitò a compiere un veloce e preciso gesto con la mano, come se volesse accantonare quell'argomento. «La Regina Aracnide non può più fare nulla» disse. «Io mi trovo più avanti di Lloth stessa. E oggi sarà l'inizio di tutto.»

Il viso di Jarlaxle venne attraversato da un lampo di meraviglia.

«Tu te lo aspettavi» disse K'yorl in tono accusatorio.

Le parole della Matrona Madre erano vere. Il mercenario si era chiesto la ragione per cui il Casato di Oblodra aveva atteso così a lungo dopo la scoperta della vulnerabilità di tutti gli altri casati, ma non aveva nessuna intenzione di esternare i propri pensieri.

«Da che parte starà Bregan D'aerthe?» chiese K'yorl a bruciapelo.

Jarlaxle ebbe la certezza che qualsiasi risposta avesse dato avrebbe potuto sollevare un mare di problemi poiché K'yorl aveva sicuramente intenzione di fare pressioni ben precise su di lui. «Con i vincitori» rispose con voce distratta.

K'yorl abbozzò un sorriso soddisfatto. «La vittoria sarà mia» disse. «Sarà tutto finito molto presto, entro oggi stesso, e con il minimo spargimento di sangue.»

Jarlaxle ne dubitava. Il Casato di Oblodra non aveva mai dimostrato rispetto per la vita. Il numero di *drow* all'interno del Terzo Casato era esiguo perché i loro membri uccidevano con la stessa facilità con cui generavano. Erano famosi per un gioco chiamato *Khaless*, la parola dei *drow* che ironicamente significava «fiducia», in cui un globo magico di tenebre e silenzio rimaneva sospeso sul punto più profondo del baratro conosciuto con il nome di Faglia Uncinata. Gli elfi scuri che vi giocavano entravano nel globo dove, incapaci di vedere e sentire, avrebbero affrontato una sfida di puro e semplice coraggio.

Il primo che usciva dal globo e ritornava sulla terraferma era il perdente e pertanto lo scopo del gioco era rimanere all'interno del globo finché l'incantesimo di levitazione non svaniva.

Molto spesso, però, i testardi giocatori si attardavano a uscire e precipitavano verso la morte sicura.

K'yorl, spietata e senza scrupoli, lo aveva appena rassicurato che le perdite sarebbero state minime, ma il mercenario non poté fare a meno di chiedersi secondo quali criteri la Matrona Madre calcolava la quantità minima di vittime. Se si trattava di criteri personali, era molto probabile che entro pochissime ore l'intera città sarebbe stata sterminata.

Non poteva agire, concluse il mercenario. Anche Bregan D'aerthe si affidava alla magia come tutti gli altri e senza di essa non sarebbe riuscito a tenere K'yorl lontana dalle sue stanze e dai suoi pensieri.

«Oggi stesso» ripeté K'yorl con veemenza. «E quando sarà tutto finito, io ti manderò a chiamare e tu verrai.»

Jarlaxle non annuì, né rispose. Non ce n'era bisogno. Avvertiva la mente della Matrona Madre insinuarsi fra i suoi pensieri e sapeva che K'yorl conosceva già la risposta. Lui la odiava e odiava quanto stava per fare ma, poiché era un soldato concreto, se le cose andavano come K'yorl aveva predetto, allora lui avrebbe sicuramente risposto alla sua chiamata.

K'yorl sorrise e oltrepassò la parete della stanza come un fantasma.

Jarlaxle si appoggiò allo schienale della sedia e cominciò a tamburellare nervosamente le dita sul bracciolo. Non si era mai sentito così indifeso e in balìa di una situazione incontrollabile prima d'allora. Avrebbe potuto riferire a Matrona Baenre di quell'incontro, ma che vantaggio avrebbe potuto trarne? Persino il Casato di Baenre, così numeroso e potente ma senza poteri magici, non avrebbe potuto resistere a K'yorl. Ed era anche molto probabile che presto morte e distruzione avrebbero travolto Matrona Baenre e tutta la sua famiglia. In quel caso dove avrebbe potuto nascondersi, si chiese il mercenario.

Non si sarebbe nascosto, concluse Jarlaxle. Si sarebbe limitato a rispondere all'invito di K'yorl.

Jarlaxle comprese la ragione per cui K'yorl era andata da lui e riteneva strategico accattivarsi i favori del mercenario. Assieme alla sua banda di spie lui era l'unico *drow* in tutta Menzoberranzan ad avere un legame con il mondo esterno e ciò rappresentava un fattore di cruciale importanza per chiunque aspirasse a raggiungere la posizione di Prima Matrona Madre, nonostante nell'ultimo millennio molte erano state le matrone, oltre a Baenre, a cercare di risalire quell'erta china.

Jarlaxle continuò a tamburellare le dita. Forse era giunto il momento di un cambiamento, si disse, ma ricacciò subito quel pensiero perché capì

che, nonostante avesse ragione, tale cambiamento non sembrava promettere buone cose. K'yorl era convinta che il fallimento della magia convenzionale fosse temporaneo, altrimenti non avrebbe dimostrato così tanto interesse per lo schieramento di Bregan D'aerthe dalla sua parte.

Jarlaxle doveva credere e augurarsi che K'yorl avesse ragione, soprattutto se la sua congiura fosse andata a buon fine. Il mercenario non aveva nessun motivo per credere il contrario. Non sarebbe sopravvissuto a lungo, si disse, se K'yorl, Prima Matrona Madre di Menzoberranzan, una *drow* che lui odiava con tutte le sue forze, fosse riuscita a entrare nella sua mente ogni volta che voleva.

* * *

Era troppo bella per essere una *drow.* Incarnava la perfezione stessa per chiunque posasse lo sguardo sul suo incantevole volto. E fu proprio grazie alla sua bellezza che le ferali lance e pesanti balestre del Casato di Baenre non si abbassarono e le guardie di palazzo non si mossero e costrinsero Berg'inyon, dopo una veloce occhiata, a invitarla a entrare.

Le mura magiche non funzionavano e non esistevano normali porte lungo tutto il loro perimetro. Con un comando la ragnatela in genere si alzava a spirale per scoprire un'apertura, ma Berg'inyon dovette pregare la sconosciuta di scavalcarla.

La *drow* non disse nulla e continuò ad avvicinarsi. La ragnatela si sollevò immediatamente, come se l'ultimo brandello di magia avesse funzionato davanti all'avatara della dea che l'aveva creata.

Berg'inyon l'accompagnò anche se non dubitava che quella creatura non avesse bisogno della sua guida. Era ovvio che era diretta al tempio e prima di allontanarsi ordinò ad alcune guardie di andare a chiamare la Matrona Madre.

Sos'Umptu li raggiunse al portale del tempio. Protestò debolmente per quell'intrusione inaspettata, ma ammutolì all'improvviso.

Berg'inyon non aveva mai veduto sua sorella così nervosa. La giovane sacerdotessa, infatti, cadde in ginocchio senza fiatare.

L'incantevole *drow* si allontanò senza aprire bocca e quando si accorse che Berg'inyon la seguiva, si voltò lentamente e lo fissò a lungo.

«Tu sei un maschio» sussurrò Sos'Umptu. «Vattene da questo luogo sacro.»

Berg'inyon non ebbe la forza di controbattere. Si inchinò più volte in se-

gno di deferenza e uscì indietreggiando.

Nel cortile antistante il tempio erano giunte Bladen'Kerst e Quenthel, mentre il gruppetto di curiosi attirati dalle prime chiacchiere si disperdeva veloce in tutte le direzioni in seguito alle minacce delle due sorelle.

«Tornatene al tuo posto di guardia» intimò Bladen'Kerst trafiggendo Berg'inyon con uno sguardo di fuoco. «Non è successo nulla!»

«Sì, non è successo nulla» ripeté Berg'inyon con aria distratta. Non era proprio accaduto nulla, si disse il giovane Baenre pensando in cuor suo che quella creatura era Lloth in persona o una sua ancella.

Lui lo sapeva, come l'avrebbero saputo i suoi soldati, ma i loro nemici dovevano assolutamente rimanere all'oscuro di tutto.

Berg'inyon attraversò il cortile di corsa e cominciò a spargere la voce, pena orribili torture, che la notizia non doveva trapelare e che pertanto non era successo nulla. Dopo essersi sistemato sul posto di guardia più in alto in modo da tenere sotto controllo il tempio, notò con sorpresa che le ambiziose sorelle non osavano entrare e continuavano a camminare nervosamente davanti all'entrata del tempio.

Sos'Umptu uscì e si unì alle sorelle. Berg'inyon notò che non parlavano nemmeno, ma non si accorse dei movimenti veloci delle loro mani. Le sorelle si fermarono quando Matrona Baenre comparve nel cortile e si precipitò verso il tempio senza nemmeno degnare le figlie di uno sguardo.

Per Matrona Baenre quella era la risposta a tutte le sue preghiere e la fine di tutti i suoi incubi. Riconobbe subito chi stava seduta davanti a lei sulla pedana centrale, e credette.

«Sono io che ti ho offeso e pertanto mi offro...» disse umilmente cadendo in ginocchio.

«*Wael!*» la interruppe l'avatara. Baenre, sentendosi definire una stolta, nascose il viso fra le mani per la vergogna.

«*Usstan'sargh wael!*» aggiunse la bella creatura, rincarando la dose e accusandola non solo di essere stolta, ma anche arrogante. Baenre rabbrividì e per un istante temette di avere raggiunto il punto più basso nella stima che la dea nutriva per lei. Nella sua mente si formarono terribili immagini del suo corpo torturato e dilaniato che veniva trascinato per le vie di Menzoberranzan, come esempio di una matrona madre caduta in disgrazia.

Tuttavia, Baenre si rese conto che erano proprio quei pensieri la ragione del rimprovero di quella creatura divina.

«Non crederti così tanto importante» disse l'avatara.

Matrona Baenre osò sollevare il capo e stava per sospirare quando capì che la colpa di tutto non era sua. Quanto stava accadendo - il fallimento della magia e le inutili preghiere rivolte agli dei - non centravano nulla con il regno dei mortali.

«K'yorl ha sbagliato» aggiunse l'avatara quasi volesse ricordarle che, nonostante sulla sua testa non incombessero più catastrofici avvenimenti, ci sarebbero potute essere alcune ripercussioni poco piacevoli.

«Ha osato credere di poter vincere senza il tuo favore» si azzardò a dire Matrona Baenre e rimase stupita quando l'avatara sbuffò indispettita.

«Potrebbe distruggerti con un solo pensiero.»

Matrona Baenre rabbrividì e abbassò il capo.

«Ma ha sbagliato e non è stata cauta,» aggiunse l'avatara. «Ha ritardato l'attacco e ora, quando ha creduto di avere in pugno la situazione, ha consentito a un odio personale di ritardare ulteriormente il miglior colpo che le sia mai stato permesso di infliggere.»

«Allora i poteri magici sono tornati!» esclamò Baenre raggiante di gioia. «Tu sei tornata.»

«*Wael!*» urlò l'avatara con espressione delusa, mentre Matrona Baenre si appiattiva al suolo e si contorceva contrita. «Come hai potuto credere che io non tornassi?»

«L'Era dei Pericoli finirà» aggiunse l'avatara dopo un lungo silenzio con voce più calma. «E tu saprai cosa fare quando tutto sarà come dovrà essere.»

Baenre sollevò appena il viso e scorse il perfido sguardo della creatura fisso su di lei. «Credi che io sia così priva di risorse?» le chiese l'avatara.

Un'espressione di intenso e sincero terrore attraversò il viso di Baenre. La Matrona Madre cominciò a scuotere il capo per negare di aver perduto la fede nella dea. Si prostrò a terra e smise di bisbigliare preghiere concitate solo quando qualcosa di duro colpì il pavimento a una spanna di distanza dalla sua testa. Sollevò appena lo sguardo e vide una pietra giallastra.

«Devi proteggerti da K'yorl ancora per un po'» spiegò l'avatara. «Unisciti alle matrone madri e ai tuoi figli più vecchi nella Sala delle Udienze. Riattizza il fuoco delle alleanze e fa sì che coloro che annovero fra i miei fedeli si schierino dalla tua parte. Insieme insegneremo a K'yorl il vero significato del potere!»

Un sorriso radioso illuminò il viso di Baenre. Aveva avuto la conferma di godere ancora del favore di Lloth e che la dea era venuta per chiederle di assumersi un ruolo importante in quel momento cruciale. Il fatto che

Lloth avesse ammesso di essere ancora impotente non importava. La Regina Aracnide sarebbe tornata e grazie a lei Matrona Baenre avrebbe riconquistato la supremazia su tutta la città.

Quando Matrona Baenre finalmente osò sollevarsi dal pavimento, l'incantevole avatara era già uscita dal tempio. Aveva attraversato l'insediamento con passo tranquillo, oltrepassato le mura di cinta come aveva fatto al suo arrivo ed era scomparsa nelle lunghe e insidiose ombre della città.

* * *

Non appena giunsero alle sue orecchie le voci secondo cui gli strani poteri psichici del Casato di Oblodra non erano stati nemmeno sfiorati dagli avvenimenti inspiegabili che avevano corrotto la magia, Ghenni'tiroth Tlabbar, Matrona Madre di Faen Tlabbar, il Quarto Casato di Menzoberranzan, si rese conto di trovarsi in un mare di guai. K'yorl Odran odiava l'alta e snella Ghenni'tiroth più di chiunque altra creatura della città, poiché Ghenni'tiroth non aveva mai tenuta segreta la sua convinzione che doveva essere Faen Tlabbar, e non Oblodra, il Terzo Casato di Menzoberranzan.

Nonostante l'esercito di Faen Tlabbar contasse quasi ottocento soldati, esattamente il doppio di quello del Casato di Oblodra, erano stati i tanto bisbigliati poteri di K'yorl e dei membri della sua famiglia a legare le mani di Faen Tlabbar.

E ora, data la situazione strana in cui tutti si trovavano e poiché la magia era diventata imprevedibile, quei poteri avevano improvvisamente assunto un aspetto a dir poco inquietante.

Fin dall'inizio dell'Era dei Pericoli Ghenni'tiroth non era mai uscita dal tempio, una sala relativamente piccola che si trovava sulla sommità della stalagmite centrale del suo palazzo. Una sola candela ardeva sull'altare e la sua tremolante luce fungeva da punto di riferimento per gli elfi scuri la cui vista era abituata all'oscurità, mentre dalla finestra che si apriva sulla parete occidentale proveniva il lucore deciso di Narbondel, nonostante la stele si ergesse molto lontana.

Ghenni'tiroth non sembrava affatto preoccupata dalla stele magica, se non fosse stato per il fatto che quel pilastro luminescente rappresentava il simbolo dei suoi stessi problemi. Lei era considerata fra le sacerdotesse di Lloth più fanatiche, una *drow* che era riuscita a sopravvivere per oltre sei secoli grazie alla cieca e assoluta fedeltà con cui aveva servito la Regina Aracnide. Ma ora le preoccupazioni e i problemi l'assediavano e Lloth,

inspiegabilmente, sembrava non rispondere alle sue invocazioni.

Mentre si ripeteva che la sua fede non doveva vacillare, si chinò su una lastra di platino, la famosa Ara della Comunione Spirituale di Faen Tlabbar. Il cuore dell'ultimo sacrificio, che apparteneva a un maschio insignificante, giaceva in mezzo a quella superficie scintillante, muta e accorata offerta alla dea che sembrava non udire più le sue preghiere disperate.

La Matrona Madre irrigidì la schiena non appena si accorse che il cuore si sollevò dalla lastra di qualche spanna e rimase sospeso a mezz'aria.

«Quel sacrificio non basta» disse una voce alle sue spalle, una voce che Ghenni'tiroth aveva temuto di udire fin dagli albori dell'Era dei Pericoli.

La Matrona Madre non si voltò verso K'yorl Odran e disse con voce piatta: «È scoppiata la guerra in città.»

K'yorl sbuffò stizzita e con un gesto veloce della mano scaraventò il cuore ancora sanguinolento dall'altro capo della stanza.

Ghenni'tiroth si voltò di scatto sgranando gli occhi dal terrore. Avrebbe voluto inveire contro il sacrilegio, ma le parole le morirono in gola quando si accorse che fra lei e K'yorl un altro cuore stava fluttuando nell'aria.

«Quel sacrificio non è stato sufficiente» disse K'yorl a bassa voce. «Offri il cuore di Fini'they.»

Ghenni'tiroth indietreggiò inorridita all'udire il nome della sacerdotessa che era stata il suo braccio destro. La Matrona Madre l'aveva ammessa a palazzo e l'aveva considerata come una figlia quando la famiglia di Fini'they, che apparteneva a un casato inferiore, era stata distrutta da un casato rivale. Quel casato era in effetti di poca importanza, tanto che Ghenni'tiroth non riusciva a ricordarne il nome esatto, ma Fini'they era molto diversa. Era una sacerdotessa molto potente ed estremamente fedele e affettuosa nei confronti della sua madre adottiva.

Ghenni'tiroth indietreggiò ancora mentre il cuore della figlia le passava accanto e si appoggiava con un suono raccapricciante sulla lastra di platino.

«E ora, innalza le tue preghiere a Lloth» ordinò K'yorl.

Ghenni'tiroth non se lo fece ripetere due volte. Forse K'yorl si era sbagliata, pensò la Matrona Madre. Forse la morte di Fini'they costituiva il sacrificio adatto per chiedere alla Regina Aracnide di aiutare il Casato di Faen Tlabbar.

Dopo un istante Ghenni'tiroth si accorse della fragorosa risata di K'yorl.

«Forse abbiamo bisogno di un sacrificio più importante» sibilò la perfida Matrona Madre del Casato di Oblodra.

Ghenni'tiroth, la sola figura importante al pari di Fini'they all'interno del Casato di Faen Tlabbar, capì subito le insinuazioni di K'yorl.

Con movimenti impercettibili Ghenni'tiroth sfilò il micidiale e avvelenato stiletto dal fodero nascosto sotto le abbondanti pieghe della sua tunica adornata dal blasone raffigurante una ragnatela. Strinse Ferale Dente con decisione fra le dita. In altri tempi quello stiletto aveva aiutato la giovane Ghenni'tiroth a uscire da situazioni pericolose quanto quella in cui si trovava in quell'istante.

In passato, però, la magia era affidabile e prevedibile e gli avversari che aveva dovuto affrontare non potevano certo competere con K'yorl. Nonostante Ghenni'tiroth tenesse lo sguardo fisso sull'avversaria per distrarla mentre muoveva la mano, K'yorl lesse i suoi pensieri e si preparò all'attacco.

Ghenni'tiroth urlò un comando e il micidiale stiletto fuoriuscì da sotto la tunica diretto verso il cuore di K'yorl.

La magia funzionava, pensò assaporando già il trionfo. Ma l'esaltazione di quell'istante svanì subito quando la lama oltrepassò lo spettro di K'yorl Odran e si conficcò nel pesante tessuto di un arazzo appeso alla parete alle sue spalle.

«Spero che il veleno non rovini i colori» disse K'yorl fermandosi a pochi passi a sinistra della sua immagine.

Ghenni'tiroth si voltò e la fissò con occhi di ghiaccio.

«Tu non puoi vincermi né fare troppo la furba» aggiunse K'yorl con voce sicura. «E non puoi nemmeno nascondere i tuoi pensieri. La guerra è già finita prima ancora che sia cominciata.»

Ghenni'tiroth avrebbe voluto negare quell'affermazione con quanto fiato aveva in gola, ma il suo silenzio parve accompagnare l'immobilità del cuore di Fini'they che stava davanti ai suoi occhi.

«Quanto sangue deve ancora scorrere?» la incalzò K'yorl, sorprendendo Ghenni'tiroth che le lanciò un'occhiata piena di sospettosa curiosità.

«Il mio casato è piccolo» aggiunse K'yorl. Era vero, pensò Ghenni'tiroth, se non si contavano le centinaia di folletti schiavi che si diceva si aggirassero per le gallerie lungo i bordi della Faglia Uncinata, proprio sotto il Casato di Oblodra. «E io ho bisogno di alleati per destituire la malvagia Baenre e tutta la sua tronfia famiglia.»

Ghenni'tiroth si umettò le labbra pensando che esisteva ancora un filo di speranza a cui aggrapparsi.

«Tu non puoi battermi» disse K'yorl con voce sicura. «Forse potrei ac-

cettare una resa.»

Quella parola fece avvampare in viso l'orgogliosa Matrona Madre del Terzo Casato.

«Un'alleanza, allora, se ti può fare maggiormente piacere» si corresse K'yorl. «Tutti sanno che i miei rapporti con la Regina Aracnide non sono buoni.»

Ghenni'tiroth ondeggiò sui piedi e considerò attentamente quelle parole. Se accettava di aiutare K'yorl, che non godeva del favore di Lloth, per sopraffare il Casato di Baenre, quali sarebbero state le ripercussioni di quella decisione per il suo casato al termine di quella guerra?

«È tutta colpa di Baenre» osservò K'yorl dopo averle letto i pensieri. «È stata Baenre a provocare il silenzio della Regina Aracnide» si affrettò ad aggiungere. «Non è nemmeno riuscita a tenersi quel prigioniero, né a portare a termine la cerimonia sacra.»

Quelle parole erano terribilmente vere, pensò Ghenni'tiroth, che se doveva proprio essere sincera preferiva Matrona Baenre a K'yorl Odran. Avrebbe voluto opporsi a quella bizzarra verità, ma sapeva che, così facendo e data la posizione in netto vantaggio di K'yorl, avrebbe decretato la propria morte e la fine del suo stesso casato.

«Forse accetterò la resa» ridacchiò K'yorl. «Forse da un'alleanza trarremo vantaggi tutt'e due.»

Ghenni'tiroth si umettò ancora le labbra secche. Non sapeva cosa fare, ma le bastò un'occhiata al cuore di Fini'they per decidersi. «Forse hai ragione» disse.

K'yorl annuì e sorrise con l'espressione infame e subdola che tutta Menzoberranzan sapeva essere l'epitome delle sue menzogne.

Ghenni'tiroth cercò di abbozzare un sorriso all'idea dell'offerta allettante di K'yorl, ma si ricordò all'improvviso con chi aveva a che fare e la fama della perfida *drow*.

«Forse no» disse K'yorl. Proprio in quell'istante Ghenni'tiroth si sentì afferrare da una forza invisibile, emanazione stessa della volontà di K'yorl, che la trascinava indietro.

La Matrona di Faen Tlabbar dimenò le braccia e si contorse in un disperato tentativo di sottrarsi a quella morsa, ma udì l'inquietante scricchiolio di ossa fratturate. Cercò di implorare pietà, di innalzare un'ultima disperata preghiera a Lloth, ma le parole stentavano a uscire. La mano invisibile continuava a stringerle il collo soffocandola.

Ghenni'tiroth annaspò in preda al panico, con violenza, ma lo scricchio-

lio di ossa rotte continuò ad attraversarle il petto. La pressione si fece sempre più insopportabile e Ghenni'tiroth sarebbe caduta in avanti se non fosse stato per K'yorl che, con la forza del pensiero, la tenne ferma davanti all'altare sacrificale.

«Mi dispiace che Fini'they non sia stata sufficiente per far ritornare la tua impotente Regina Aracnide» la motteggiò K'yorl con espressione blasfema.

Ghenni'tiroth sgranò gli occhi ed ebbe l'impressione che stessero per uscire dalle orbite. Inarcò la schiena, mentre una stilettata di dolore insopportabile le trafiggeva ogni fibra del corpo. Un gorgoglio strozzato le varcò le labbra. Con un gesto dettato dalla disperazione tentò invano di allontanare quelle mani invisibili che la stavano soffocando, ma non fece altro che aprire piccole ferite da cui cominciò a sgorgare sangue.

All'improvviso si udì uno schiocco raccapricciante e Ghenni'tiroth non oppose più resistenza. Dopo essersi allontanata dalla gola, la mano invisibile le afferrò i capelli e la costrinse ad abbassare la testa per guardare l'insolita protuberanza che sporgeva all'altezza del suo seno sinistro.

Il tempo parve dilatarsi all'infinito. Inorridita Ghenni'tiroth vide i lembi della tunica scostarsi e la pelle lacerarsi. Un violento fiotto di sangue sgorgò dalla ferita. Ghenni'tiroth cadde riversa sulla lastra di platino e vide l'ultimo battito del suo cuore sull'ara sacrificale.

«Forse Lloth presterà finalmente ascolto a questa preghiera» disse K'yorl, ma ormai gli occhi vitrei di Ghenni'tiroth si erano persi nel nulla.

K'yorl si avvicinò al corpo esanime e si impossessò di una fiala di pozione che Ghenni'tiroth, come tutte le femmine del Casato di Faen Tlabbar, nascondeva in una tasca della tunica. Quella miscela serviva a ottenere la fedeltà assoluta dei maschi *drow*, ed era molto potente, o lo sarebbe stata nel momento in cui la magia avesse ripreso a funzionare. La Matrona Madre la strinse nella mano. L'avrebbe usata con un mercenario di sua conoscenza.

Si avvicinò alla parete e afferrò Ferale Dente. Quello stiletto sarebbe stato il bottino del vincitore.

Dopo aver lanciato un'ultima occhiata al cadavere di Ghenni'tiroth, K'yorl ricorse ai suoi poteri psichici e il suo corpo a poco a poco si trasformò in un fantasma che sarebbe riuscito ad attraversare le pareti del palazzo e a superare le guardie che presidiavano le mura di cinta. Il suo sorriso era trionfante. La sicurezza la faceva procedere con passo baldanzoso ma, proprio come l'avatara di Lloth aveva confidato a Baenre, K'yorl

aveva sbagliato. Aveva infatti inseguito una vendetta personale e aveva sferrato il suo primo colpo contro un avversario di secondaria importanza.

Mentre K'yorl si allontanava dal Casato di Faen Tlabbar perfidamente soddisfatta della morte della sua più odiata e acerrima nemica, le Matrone Baenre e Mez'Barris Armgo, assieme a Triel e Gromph Baenre e alle matrone madri dei casati dal quinto all'ottavo, si erano riunite in una stanza privata nella parte posteriore di Qu'ellarz'orl, il vasto acrocoro occupato dai più influenti casati, fra cui il Casato di Baenre. Tutti erano disposti attorno a un braciere a forma di ragno collocato sull'unico tavolo che si trovava nella stanza. Tutti avevano portato con sé i loro oggetti magici più preziosi. Matrona Baenre stringeva fra le mani la pietra giallastra che l'avatara le aveva donato.

Nessuno osava ammetterlo a voce alta, ma tutti lo sapevano che quella poteva essere la loro unica salvezza.

11

Seme della vittoria

Fino ad allora Jarlaxle si era sentito lusingato dalla posizione in cui si trovava, dal sentirsi l'oggetto di quel corteggiamento strategico che proveniva da entrambi i partecipanti alla contesa. Ma ora il mercenario si sentiva terribilmente a disagio. Non voleva essere costretto ad avere a che fare con K'yorl Odran né come amico, né soprattutto come nemico, e tanto meno che il Casato di Baenre fosse così disperatamente coinvolto nelle intricate trame di quella lotta senza quartiere. La diffidente spia non faceva mai affidamento su nulla, ma fino a quel giorno si era illusa che il Casato di Baenre governasse Menzoberranzan fino alla fine dei suoi giorni.

Jarlaxle non nutriva particolari sentimenti nei confronti del Primo Casato della città. Ai suoi occhi guardinghi Baenre rappresentava un punto di riferimento incrollabile, una sorta di garanzia di stabilità nel perpetuo conflitto di forze che imperava a Menzoberranzan.

Si era illuso che una simile situazione continuasse per sempre ma, dopo aver parlato con l'odiosa e odiata K'yorl, non ne era più così tanto sicuro.

K'yorl voleva averlo dalla sua parte e desiderava che Bregan D'aerthe fungesse da anello di raccordo con il mondo oltre Menzoberranzan. Tutto ciò non avrebbe costituito un problema, ma il mercenario, così abituato ai capricci della sorte, dubitava di riuscire a rimanere nelle grazie di K'yorl a

lungo. Prima o poi, quella Matrona Madre sarebbe riuscita a intuire la verità dai suoi pensieri e quindi l'avrebbe tolto di mezzo e sostituito senza tanti rimpianti.

Dopotutto quelli erano i modi dei *drow*.

* * *

Il demone era una creatura gigantesca dalle sembianze canine. Si muoveva su due piedi e aveva quattro braccia muscolose, due delle quali terminavano con temibili chele. Come fosse riuscito a entrare indisturbato nelle stanze private di Jarlaxle, che si trovavano sulla sommità della scoscesa parete della Faglia Uncinata, molte centinaia di iarde sotto al palazzo del Casato di Oblodra e leggermente alle sue spalle, nessuna guardia era in grado di dire.

«*Tanar'ri!*» Quella parola terribile, il nome stesso della più grande creatura degli Abissi, conosciuta in tutte le lingue dei Reami, passò con un sussurro su tutte le bocche e scivolò veloce fra le dita delle guardie nel loro muto codice, scatenando in tutti una reazione di profondo terrore.

Sfortunate furono le due guardie che incontrarono per prime quell'orripilante mostro. Fedeli ai dettami di Bregan D'aerthe e coraggiosi nella cieca convinzione che i compagni avrebbero dato loro man forte, i due intimarono allo spirito maligno di fermarsi e, quando il demone parve non badare al loro ordine, gli si avventarono contro.

Se le loro armi fossero state incantate come un tempo, sarebbero riusciti a ferire il nemico. Ma la magia non era ancora tornata sul Piano Materiale. Anche il *tanar'ri* non disponeva dei suoi innumerevoli incantesimi, ma non aveva nessun bisogno di ricorrere alla magia poiché il suo corpo era un ammasso di potenti muscoli e cattiveria senza fine.

Dopo aver dilaniato i corpi dei due sventurati *drow*, il *tanar'ri* riprese a camminare alla ricerca di Jarlaxle, proprio come gli aveva chiesto Errtu.

Il demone trovò il mercenario e una decina dei suoi migliori soldati oltre una svolta. Alcune guardie si fecero avanti per proteggere il loro capo ma Jarlaxle, consapevole dei poteri di quella creatura e non volendo sprecare vite preziose, li fermò con un gesto imperioso della mano.

«Salute a te, Glabrezu» disse con un inchino rispettoso riconoscendolo subito.

Il muso canino di Glabrezu venne storpiato da un'orribile smorfia. Il demone socchiuse gli occhi per scrutare meglio il volto del mercenario, come

se volesse avere la conferma di avere trovato l'elfo scuro giusto.

«*Baenre cok diemrey nochtero*» disse il *tanar'ri* con un grugnito, e senza aspettare una risposta continuò ad avanzare chinandosi per non sbattere la testa contro il soffitto alto della galleria.

Alcune guardie coraggiose tentarono ancora una volta di fermare quella creatura ma Jarlaxle, con un ampio sorriso dipinto sul viso, li fermò appena in tempo. Era da molto che non sorrideva a quel modo. Il *tanar'ri* aveva parlato nella lingua dei Piani Inferiori dell'Esistenza, una lingua che il mercenario conosceva alla perfezione e con la quale erano state dette le parole che Jarlaxle tanto aveva bramato di udire.

Le guardie attorno a lui continuarono a lanciargli occhiate dense di curiosità. Non capivano quella strana lingua gutturale e desideravano conoscere il significato delle parole dette dal *tanar'ri.*

«*Baenre cok diemrey nochtero*» ripeté Jarlaxle con gli occhi raggianti di gioia. «Il Casato di Baenre avrà il sopravvento.»

Dal suo sorriso pieno di speranza e dalla forza con cui stringeva i pugni, i soldati di Bregan D'aerthe capirono che quella profezia era una buona cosa per loro.

* * *

Zeerith Q'Xorlarrin, Matrona Madre del Quinto Casato, comprese subito il significato e lo scopo di quell'incontro. Triel e Gromph Baenre erano stati invitati a occupare i due posti vuoti attorno al braciere a forma di ragno. Uno di quei posti spettava di diritto a K'yorl, ma poiché tutti erano stati convocati per proteggersi da lei, proprio come l'avatara della Regina Aracnide aveva chiesto loro, K'yorl non era stata invitata.

L'altro posto vacante, quello occupato da Gromph, era riservato alla Matrona Madre Ghenni'tiroth Tlabbar, cara amica di Zeerith. Nessuno aveva dato apertamente sfogo ai dubbi, ma Zeerith capì la ragione della presenza del figlio di Baenre e della conseguente assenza della Matrona Madre di Oblodra.

Tutti erano a conoscenza dell'odio che K'yorl provava per Ghenni'tiroth, e la sventurata Ghenni'tiroth era stata sacrificata proprio per ritardare l'intrusione del Casato di Oblodra. Quelle alleate e le divinità che esse servivano avevano consentito che la migliore amica di Zeerith perisse.

Quel pensiero continuò a martellarle le tempie finché non si rese conto di essere la terza *drow* in ordine di importanza all'interno della Sala delle

Udienze. Se quell'incontro fosse stato coronato dal successo e se K'yorl e il Casato di Oblodra fossero stati definitivamente sconfitti, l'ordine gerarchico dei casati sarebbe nuovamente mutato. Gli Oblodra sarebbero caduti in disgrazia lasciando libero il terzo rango e, poiché il Casato di Faen Tlabbar si era improvvisamente trovato senza una matrona madre, era molto probabile che il Casato di Xorlarrin si trovasse a occupare il tanto agognato posto.

Ghenni'tiroth era stata immolata e quel pensiero fece sorridere Zeerith Q'Xorlarrin.

Quelli erano i modi dei *drow*.

Nel braciere Gromph lanciò la sua preziosa maschera, l'unico oggetto magico in tutta Menzoberranzan che consentiva a chi la indossava di oltrepassare le mura di cinta del Casato di Baenre. Le lingue di fuoco saettarono verso l'alto in un groviglio di abbacinanti volute arancione e verde.

Mez'Barris chinò il capo verso Baenre e l'anziana Matrona Madre lanciò la pietra sulfurea donatale dall'avatara.

Se anche un centinaio di operosi nani avesse azionato un enorme mantice, il fuoco non sarebbe divampato così furioso. Le fiamme si innalzarono formando una colonna multicolore che attirò su di sé lo sguardo annichilito degli otto astanti.

«Che state combinando?» chiese una voce proveniente dall'unica porta che si apriva nella parete anteriore della sala. «Avete osato convocare un incontro del consiglio senza informare il Casato di Oblodra?»

Matrona Baenre, che si trovava al posto d'onore e pertanto voltava le spalle a K'yorl, sollevò la mano per zittire eventuali proteste da parte dei presenti e lentamente si voltò verso l'odiata matrona madre e la fissò con occhi di fuoco.

«L'aguzzino non invita mai la sua vittima ai ceppi» disse con voce piatta. «La trascina oppure l'attira con l'inganno.»

Le feroci parole di Baenre echeggiarono gelide nell'aria e gli invitati a quella cerimonia si sentirono terribilmente a disagio.

Ma Matrona Baenre sembrava sapere il fatto suo. La loro unica speranza, e l'unica speranza di Baenre stessa, era riporre tutta la loro fiducia sulla Regina Aracnide e sperare che l'avatara non li avesse tratti in inganno.

Quando la prima ondata di poteri psichici le si infiltrò nella mente, l'anziana matrona cominciò a nutrire i primi dubbi. Riuscì a sostenere quell'attacco impalpabile a lungo, dimostrando una notevole forza di volontà, ma K'yorl la sopraffece e la scaraventò contro il tavolo. Baenre si sentì solle-

vare da terra, come se una gigantesca mano invisibile l'avesse afferrata per il bavero e la stesse sospingendo verso le fiamme.

«Come sarà più completa e perfetta l'invocazione a Lloth» urlò K'yorl con una smorfia di trionfo, «quando anche Matrona Baenre si unirà alle fiamme!»

Nessuno, e soprattutto le altre cinque matrone madri, non sapevano cosa fare. Mez'Barris chinò il capo e cominciò a mormorare la formula di un incantesimo nella speranza che Lloth le concedesse la sua benevolenza.

Zeerith e le altre fissarono il loro sguardo dubbioso sulle sinuose lingue di fuoco. Avevano obbedito all'ordine dell'avatara, ma perché un *tanar'ri*, un demone o qualche altro alleato non stava accorrendo in loro aiuto?

* * *

Nell'Abisso gorgogliante di melma, rannicchiato sul suo trono, Errtu si stava godendo quella scena caotica. Attraverso la sfera di cristallo che Lloth gli aveva dato, il grande *tanar'ri* riusciva a percepire l'angosciosa paura che attanagliava la gola degli elfi riuniti attorno al braciere e ad assaporare l'odio che grondava dalle labbra di K'yorl Odran.

K'yorl gli piaceva, decise. Nel loro petto pulsava lo stesso cuore e albergava la stessa malvagità. K'yorl era un'assassina che uccideva per il piacere di farlo, un'adoratrice dell'intrigo solo per il divertimento del gioco. Il grande *tanar'ri* avrebbe voluto vedere K'yorl gettare la sua avversaria in quella colonna di fuoco, ma gli ordini di Lloth erano stati espliciti e gli oggetti che la dea gli aveva regalato erano troppo invitanti per non dare ascolto a quelle richieste.

Nonostante l'incertezza di quel periodo, il portale si stava aprendo davanti ai suoi occhi.

Attraverso un portale più piccolo Errtu aveva già inviato un *tanar'ri*, un mostruoso *glabrezu*, come messaggero, ma quella breccia, opera dell'avatara stessa, era rimasta aperta per pochissimo tempo ed Errtu non credeva che sarebbe stato possibile ripetere quel prodigio. Non in quel momento.

La certezza della confusione che regnava nel mondo magico dette al demone un'ispirazione improvvisa. Forse le antiche regole dell'esilio non erano più valide. Forse sarebbe riuscito a varcare quel portale aperto e tornare nel Piano Materiale, mettendo fine alla schiavitù che lo teneva legato a Lloth. Solo così avrebbe potuto trovare il rinnegato Do'Urden e vendicarsi di lui per poi ritornare nel Reame Settentrionale dove era stata sepolta la

preziosa Crenshinibon, la leggendaria reliquia di cristallo.

Il portale si era aperto ed Errtu avanzò di un passo, ma venne subito respinto e gettato nell'Abisso, il luogo in cui era stato esiliato per cento anni.

Numerosi demoni si agitarono attorno al grande *tanar'ri*, avvertendo la presenza di quella invitante breccia e precipitandosi verso di essa, ma Errtu, inferocito dalla sconfitta, li allontanò digrignando i denti.

Che la perfida K'yorl gettasse nelle fiamme la favorita di Lloth, si disse Errtu sbuffando indispettito. Grazie a quel sacrificio il portale sarebbe rimasto aperto e forse si sarebbe addirittura allargato.

Errtu disdegnava l'esilio a cui era stato costretto. Non gli piaceva essere il servo di nessuno. Che Lloth soffrisse pure! Che Baenre venisse lambita e consumata dalle fiamme! Solo allora avrebbe obbedito ai voleri della Regina Aracnide.

* * *

Baenre venne salvata dal suo agghiacciante destino dall'intervento inaspettato di Methil. Dopo aver avvertito Jarlaxle, il *glabrezu* era andato a trovare Methil e lo aveva reso partecipe della profezia secondo la quale il Casato di Baenre avrebbe avuto il sopravvento sul caos. Forte di quelle parole l'*illithid*, che era l'ambasciatore del suo popolo presso Menzoberranzan, aveva deciso di rimanere dalla parte dei vincitori.

I poteri mentali *dell'illithid* sventarono l'attacco telepatico di K'yorl e Matrona Baenre si accasciò esausta al suolo.

K'yorl sgranò gli occhi, sorpresa dalla sconfitta, finché Methil, che era rimasto invisibile al fianco di Matrona Baenre, non si materializzò davanti al suo sguardo irato.

Aspetta la fine di tutto, urlò telepaticamente K'yorl all'*illithid. Vedrai chi sarà il vincitore e solo allora deciderai con chi allearti.*

Methil ribatté silenziosamente che era già a conoscenza dell'esito di quella battaglia, ma K'yorl non si dette pena di ascoltare. Venne tuttavia sorpresa dall'improvvisa apparizione di un'enorme ala di pipistrello che fuoriuscì dalla colonna di fuoco.

Un *tanar'ri*, un altro compagno del *glahrezu*, balzò dalle fiamme e si fermò fra Baenre e la sua avversaria. K'yorl lo investì con le sue energie mentali pur sapendo che non avrebbe resistito a lungo contro quella creatura.

Con la coda dell'occhio notò che la colonna di fuoco continuava a danza-

re frenetica e che un altro demone si stava delineando fra le fiamme. Lloth si era schierata contro di lei, pensò inorridita. Tutte le creature dell'Abisso sembravano accorrere in aiuto di Matrona Baenre.

K'yorl fece l'unica cosa che poteva ancora fare. Il suo corpo divenne inconsistente e si mise a correre per trovare rifugio nel proprio palazzo.

A centinaia gli spiriti malvagi dell'Abisso continuarono a varcare il portale aperto. Per molto tempo i servi di Errtu, e di conseguenza anche servi di Lloth, si riversarono nella stanza per soccorrere le disperate matrone madri rispondendo finalmente alle loro preghiere. Si sparpagliarono per la città e cinsero d'assedio il Casato di Oblodra.

Nella sala sulla sommità di Qu'ellarz'orl si intravidero sorrisi soddisfatti e si udirono sommesse esclamazioni di gioia. L'avatara aveva mantenuto la promessa e il futuro dei fedeli servitori di Lloth sembrava ancora una volta garantito.

Solo il sorriso di Gromph, tuttavia, non era sincero come quello degli altri. Non desiderava certo la vittoria del Casato di Oblodra, ma non poteva comunque provare gioia per il fatto che presto le cose sarebbero ritornate come prima e che lui, nonostante il suo potere e le sue arti magiche, sarebbe tornato a essere un maschio come un altro.

Si consolò quando, mentre le fiamme cominciavano a languire e tutti stavano uscendo, notò che alcuni oggetti, e fra essi la preziosa maschera, non erano stati consumati dal fuoco magico. Gromph lanciò un'occhiata alla porta, alle matrone madri e a Triel e con piacere vide che erano intente ad assaporare lo spettacolo dei demoni che si aggiravano per la città.

Con gesti tranquilli per non attirare l'attenzione su di sé, l'arcimago fece scomparire la maschera sotto le pieghe della tunica assieme ad altri preziosi manufatti dei più importanti casati di Menzoberranzan.

PARTE 3

PROPOSITI

Come avrei voluto andare da Catti-brie nel momento in cui mi resi conto dei pericoli che si celavano nella sua spada! Come desideravo trovarmi al suo fianco e proteggerla! Quell'arma l'aveva posseduta ed era impregnata di una magia potente e senza dubbio senziente.

Catti-brie mi voleva al suo fianco. Chi non avrebbe voluto avere la fida spalla di un amico davanti all'imminente battaglia? Ma al contempo non

mi voleva accanto a sé e non avrebbe potuto avermi vicino poiché sapeva di dover combattere da sola quella battaglia.

Dovevo rispettare la sua decisione, ma nei giorni dell'inizio della fine dell'Era dei Pericoli, quando le forze magiche del mondo si riassestarono, appresi che talvolta la più ardua fra le battaglie è proprio quella che siamo costretti a non combattere.

Appresi allora la ragione per cui le madri e i padri non sono dotati di graffianti unghie e spesso i loro volti hanno un'espressione di persa rassegnazione. Quale agonia dev'essere per un genitore di Luna d'Argento quando il figlio, ormai fattosi adulto, decide di dirigersi verso occidente, verso la Città Splendente, per veleggiare verso l'avventura lungo la Costa della Spada. Ogni muscolo nel suo corpo vorrebbe urlare «Fermati!». D'istinto il padre vorrebbe abbracciare il figlio e stringerlo a sé per proteggerlo per l'eternità, ma quell'istinto, in ultima analisi, è sbagliato.

Nel profondo del cuore, non esiste dolore più atroce di quando si è costretti a osservare i propri cari lottare, pur sapendo che solo mediante un simile dolore l'amato potrà crescere e riconoscere il potenziale della propria esistenza. Troppi ladri che pullulano nei Reami sono convinti che la formula della felicità sia rappresentata da un tesoro incustodito. Troppi maghi cercano di abbreviare gli anni del meticoloso studio necessario per il raggiungimento del vero potere. Scarabocchiato su una pergamena o su un oggetto misterioso trovano un incantesimo che va ben al di là della loro comprensione e tuttavia lo provano comunque, per finire consumati dalla potente magia stessa. Troppi sacerdoti dei Reami e troppe sette richiedono da se stessi e dai loro fedeli solo un'umile sottomissione.

Tutti sono destinati a fallire nell'ultima prova della felicità. Manca un ingrediente essenziale nell'imbattersi per caso in un tesoro incustodito, manca un elemento fondamentale quando un giovane mago accarezza con mano tremante le polverose pergamene di un arcimago, manca qualcosa di grande nell'umile, incondizionata e modesta soggezione.

Manca un senso di realizzazione.

Questo è il principale ingrediente che compone la formula della felicità di qualsiasi essere razionale, l'elemento che genera la sicurezza in se stessi e consente di procedere verso missioni diverse e più grandi. Questo è il combustibile che alimenta il senso di stima, che ci permette di credere nell'esistenza di un valore nella vita stessa e ci motiva ad andare avanti mentre affrontiamo le domande prive di risposta della vita.

Così era accaduto a Catti-brie e alla sua spada. Quella battaglia l'aveva

scovata e lei era più che mai decisa a combatterla. Se avessi seguito i miei istinti di protezione, mi sarei rifiutato di aiutarla a portare a termine quella missione. Il mio istinto mi diceva di correre da Bruenor che sicuramente avrebbe ordinato la distruzione di quella spada dotata d'intelligenza. Ma così facendo, oppure agendo in qualsiasi altro modo pur di ostacolare la battaglia di Catti-brie, non avrei fatto altro che negarle la mia fiducia, non avrei rispettato le sue esigenze e il suo destino e, così facendo, l'avrei privata di un briciolo di libertà. Quello era stato l'unico errore di Wulfgar. Nelle sue paure per la donna che teneramente amava, il coraggioso e prode barbaro aveva tentato di soffocarla con un abbraccio protettivo.

Credo che abbia veduto la verità del suo fallimento un attimo prima di morire. Sono convinto che in quell'atroce istante ricordò le ragioni per cui amava Catti-brie, la sua forza e la sua indipendenza. È pura ironia che i nostri istinti spesso corrano nella direzione esattamente opposta dei nostri veri desideri per chi amiamo.

E come affermavo poc'anzi, i genitori in un simile frangente avrebbero permesso al loro figlio di partire per la Città Splendente e solcare i mari della Costa delle Spade. Lo stesso avvenne con Catti-brie. Decise di brandire la spada, scelse di esplorare i poteri nascosti di quell'arma, pur conoscendo il grande rischio che correva. Era lei che doveva decidere e, una volta deciso, io dovevo rispettarla. Non la vidi molto nelle settimane successive durante le quali lei stava combattendo la sua battaglia personale.

Ma i miei pensieri gravitavano attorno a lei e mi preoccupavo per lei nelle ore di veglia e nei sogni.

Drizzt Do'Urden

12

Candele e giochi

«Ho mandato i *tanar'ri* a Menzoberranzan, la tua città, con l'inganno e presto dovrò richiamarli indietro» ruggì Errtu. «E non posso nemmeno unirmi a loro, né costringerli a ritirarsi!» Il *baiar* se ne stava seduto sul trono con lo sguardo fisso sulla sfera in cui si intravedeva la città dei *drow*. Poco prima le immagini erano indistinte poiché anche quell'oggetto magico era stato influenzato negativamente dagli strani effetti dell'Era dei Pericoli. A poco a poco i contorni si erano fatti più chiari e ora quella superfi-

cie liscia come uno specchio era priva di macchia e in essa si scorgeva il Casato di Oblodra, abbarbicato sulle guglie affusolate della Faglia Uncinata. I demoni correvano lungo le mura di cinta lanciando minacce e pesanti massi. I membri del Casato si erano barricati nel loro palazzo, poiché quelle creature sovrumane erano di gran lunga più forti e le loro menti troppo compenetrate di malvagità da poter essere intaccate dai loro assalti telepatici.

Quell'orda esagitata era spalleggiata dall'esercito compatto dei *drow*, che attendeva in agguato il momento opportuno per intervenire. Centinaia di balestre e lance erano puntate contro il Casato di Oblodra. Decine di guardie, in sella a lucertole sotterranee, stavano risalendo le mura di cinta del casato ormai segnato dal destino. Chiunque avesse osato sporgersi da una finestra o una porta sarebbe stato tempestato da una pioggia di proiettili.

«Quei demoni stanno impedendo l'attacco contro il Terzo Casato,» sibilò Errtu verso Lloth nel tentativo di ricordare alla Regina Aracnide qual era l'esercito che doveva controllare la situazione. «I tuoi servi hanno paura dei miei, e a ragione!»

L'incantevole *drow*, tornata ancora una volta nell'Abisso, comprese che lo scoppio d'ira di Errtu era dettato più dalla millanteria che dal risentimento. Nessun *tanar'ri* poteva essere attirato con l'inganno nel Piano Materiale, dove avrebbe provocato il caos più totale. Quella era la loro vera natura, la più profonda gioia nelle loro esistenze miserabili.

«Chiedi molto, Regina Aracnide» mugugnò Errtu.

«Ma la mia ricompensa è molto invitante» gli ricordò Lloth.

«Vedremo.»

Gli occhi iniettati di sangue di Lloth scomparvero dietro la fessura delle palpebre. Era indispettita dal continuo sarcasmo delle parole di Errtu. La ricompensa che aveva offerto al *tanar'ri*, un dono che lo avrebbe liberato dal secolo di esilio a cui era stato confinato, non era poca cosa.

«Sarà difficile richiamare i quattro *glabrezu*» proseguì Errtu fingendosi esasperato. «È sempre stato difficile.»

«Non sarà più difficile che con un *balor*» lo apostrofò Lloth con durezza. Errtu si volse verso la dea con un'espressione d'odio.

«La fine dell'Era dei Pericoli è vicina» disse Lloth sostenendo quello sguardo minaccioso.

«È durata troppo a lungo!» tuonò Errtu.

Lloth ignorò quel commento, consapevole del fatto che il *tanar'ri* si fingeva risentito solo per impedirle di giungere alla conclusione che le dove-

va un altro favore. «È stata molto più lunga per me che per te» ribatté la Regina Aracnide.

Errtu soffocò a stento un'imprecazione.

«Ma la fine è prossima» ripeté Lloth con calma. I loro sguardi si poggiarono sulle immagini che scorrevano nella sfera, proprio nel momento in cui un *tanar'ri* alato si innalzava sulla Faglia Uncinata stringendo una piccola creatura fra gli artigli. Quella sventurata preda sembrava un moscerino nell'imponente zampa di quella creatura. Indossava una giubba consunta color ruggine, ridotta a brandelli dagli acuminati artigli del *tanar'ri.*

«Un folletto» osservò Errtu.

«Un alleato del Casato di Oblodra» precisò Lloth. «Migliaia di quelle orribili creature corrono nelle gallerie lungo le pareti del baratro.»

Il *tanar'ri* afferrò il folletto con l'altra zampa e ne dilaniò il corpo emettendo cupi fischi.

«Uno in meno» mormorò Errtu e dalla sua espressione compiaciuta Lloth capì quali erano le sensazioni che il grande *tanar'ri* provava. Grazie ai suoi servi Errtu stava assaporando la vittoria e la loro forza distruttiva.

Per la frazione di un istante Lloth riconsiderò il dono che gli aveva offerto. *Perché avrebbe dovuto ripagare il demone per qualcosa che desiderava comunque fare*, si chiese.

Scosse il capo, quasi volesse allontanare da sé quel pensiero. Non aveva nulla da perdere nel mantenere la promessa fatta a Errtu. Aveva intenzione di conquistare Mithril Hall e obbligare Matrona Baenre a estendere il suo potere in modo che la città dei *drow* piombasse ancora di più nel baratro del caos e delle guerre interne. Il rinnegato Do'Urden era una cosa di poco conto, anche se desiderava vederlo morto.

E chi, se non Errtu, poteva portare a termine quella missione? Anche se il rinnegato fosse sopravvissuto all'imminente guerra, e le probabilità erano davvero scarse, Errtu avrebbe potuto usare il suo dono per obbligare Drizzt a richiamarlo dal suo esilio e permettergli così di tornare nel Piano Materiale, dove il possente *balor* si sarebbe vendicato. Drizzt aveva sconfitto Errtu una volta, ma mai era accaduto che una creatura avesse sconfitto un *balor* per la seconda.

Lloth conosceva abbastanza Errtu per concludere che Drizzt sarebbe stato molto più fortunato se fosse morto sul campo di battaglia.

Lloth non aggiunse altro sulla ricompensa promessa per l'aiuto del demone, poiché si rese conto che offrendogli quel dono si era garantita un bellissimo regalo. «Quando l'Era dei Pericoli sarà finita, le mie sacerdotes-

se ti aiuteranno a riportare i *tanar'ri* nell'Abisso» si limitò a dire.

Errtu non nascose la propria sorpresa. Era ovvio che Lloth aveva piani di guerra ben precisi e che avrebbe inviato i suoi mostruosi servi a dare man forte all'esercito dei *drow*. Ora Lloth aveva svelato le proprie intenzioni e lui finalmente poteva capire l'orientamento dei suoi pensieri. Se un'orda di *tanar'ri* avesse marciato accanto ai *drow*, tutti i Reami si sarebbero sollevati contro di loro e assieme a essi anche creature divine di sorprendente potenza che abitavano nei piani dell'esistenza superiori.

Sia Lloth che Errtu sapevano, nel profondo del loro essere, che le sacerdotesse dei *drow*, nonostante i loro poteri, non sarebbero mai riuscite a controllare quell'orda dopo l'inizio degli scontri.

«Tutti, eccetto uno» la corresse Errtu.

Lloth gli lanciò un'occhiata incuriosita.

«Ho bisogno di un messaggero da mandare a Drizzt Do'Urden» spiegò il demone. «Per dire a quello stolto che cosa possiedo e cosa voglio in cambio.»

Lloth soppesò quelle parole per un istante. Doveva stare molto attenta e cercare di frenare l'impeto di Errtu se non voleva correre il rischio di rendere complicata quella che finora aveva considerato la relativamente facile conquista della città dei nani. Purtuttavia, non voleva svelare la vera destinazione del suo esercito. Se Errtu avesse temuto per l'incolumità di Drizzt Do'Urden, che rappresentava la grande occasione del *tanar'ri* per tornare nel Piano Materiale, avrebbe sicuramente fatto di tutto pur di ostacolarla.

«Non ancora» rispose la Regina Aracnide. «Drizzt Do'Urden non ci intralcia e rimarrà dove si trova finché l'ordine regnerà nella mia città.»

«Menzoberranzan non sarà mai governata dall'ordine» ribatté Errtu con voce maliziosa.

«In relativo ordine, allora» si corresse Lloth. «Avrai il mio dono quando lo deciderò io e solo allora invierai il tuo messaggero.»

«Regina Aracnide...» sibilò il *balor* con espressione minacciosa.

«La fine è prossima» sbottò Lloth spazientita. «I miei poteri ritorneranno. Bada alle tue minacce, *balor*, se non vuoi finire in un posto ben peggiore di questo!»

Con un vorticoso svolazzo nero e porpora delle vesti la Regina Aracnide si voltò di scatto e si allontanò scomparendo nella nebbia fluttuante. Abbozzò un sorriso soddisfatto ripensando alla conclusione vincente di quell'incontro. La diplomazia aveva vita breve con quei demoni del caos e arrivava sempre il momento in cui doveva ricorrere ad aperte minacce.

Errtu si appoggiò allo schienale del trono, continuando a ripetersi che Lloth aveva l'intera situazione sotto controllo. Era lei che possedeva non solo il collegamento dei servi del *tanar'ri* con il Piano Materiale, ma anche il dono che avrebbe messo fine al suo esilio. Oltretutto Errtu non dubitava su quanto la Regina Aracnide aveva affermato. L'ordine stava tornando nel Pantheon. E se l'Era dei Pericoli era effettivamente un fenomeno passeggero e i poteri di Lloth ritornavano, lui non avrebbe potuto nulla contro la Regina Aracnide.

Con uno sbuffo rassegnato Errtu osservò le immagini sulla sfera di cristallo. Altri cinque folletti erano stati prelevati dal baratro della Faglia Uncinata e se ne stavano rannicchiati in un angolo mentre un'orda di demoni li circondava tormentandoli. Il grande *balor* avvertì l'odore della loro paura e assaporò la loro morte lenta, come se si trovasse in mezzo ai suoi servi, e si sentì improvvisamente di buonumore.

* * *

Belwar Dissengulp e un'altra decina di guerrieri *svirfnebli* erano seduti sulla cengia che sovrastava l'ampia caverna costellata di macigni e stalattiti. Ognuno di loro stringeva una corda in modo da poterla srotolare velocemente. Quella di Belwar era annodata a un anello della cintura, mentre una cinghia era fissata alla mano a forma di ascia. In fondo al baratro i sacerdoti stavano disegnando elaborate rune sul suolo con vernici fumanti mentre discorrevano dei loro insuccessi e del modo migliore per combinare i loro poteri qualora gli incantesimi di rievocazione facessero nuovamente cilecca.

I sacerdoti avevano udito di nuovo la voce del loro dio Segojan e avevano avuto il sentore del ritorno della magia. Per gli *svirfnebli* solo la rievocazione del gigante di pietra avrebbe potuto confermare loro la fine di quello strano periodo e rassicurarli che tutto sarebbe tornato come prima. Quell'atto rappresentava la loro vita e il loro credo. Gli *svirfnebli* erano un tutt'uno con la roccia e i detriti che formavano le loro stesse dimore. L'evocazione di un essere elementare a loro amico li avrebbe convinti che il loro dio stava bene ed era con loro. Nessun altro atto li avrebbe soddisfatti.

Avevano provato più volte. La prima volta non si era avvertito nemmeno un lieve sommovimento del terreno. Le volte successive, dal suolo si erano innalzati alti pilastri di pietra, ma non si era materializzato nulla. Le tre stalagmiti che ora si ergevano in mezzo alla caverna erano la testimonianza

del loro fallimento.

Al quinto tentativo una creatura si era materializzata davanti ai loro sguardi illuminati dalla gioia, ma il mostro ben presto si era scagliato contro di loro uccidendo decine di gnomi prima che Belwar e i suoi compagni riuscissero a distruggerlo. Quel fallimento era stata la cosa peggiore che potesse accadere, perché tutti cominciarono a credere non solo che Segojan si fosse allontanato dai suoi fedeli, ma anche che fosse arrabbiato con loro. Tentarono altre volte ma immancabilmente la creatura li attaccava.

La difesa di Belwar reagì prontamente al sesto tentativo e il gigante di pietra venne sbaragliato subito senza che nessun *svirfnebli* perdesse la vita.

Dopo quel secondo terribile disastro Belwar aveva chiesto ai sacerdoti di attendere prima di riprovare, ma aveva ottenuto un solenne rifiuto. I sacerdoti erano bramosi di riottenere il favore di Segojan e di avere la conferma che il loro dio non li aveva abbandonati. Indispettito Belwar si era precipitato da re Schnicktick e lo aveva costretto a un compromesso.

Da allora erano trascorsi cinque giorni durante i quali i sacerdoti e tutti gli gnomi di Blingdenstone avevano innalzato preghiere a Segojan invocando il suo aiuto.

All'insaputa degli *svirfnebli*, quei cinque giorni avevano veduto la fine dell'Era dei Pericoli e il ritorno dell'armonia nel Pantheon degli dei.

Belwar rimase a osservare i sacerdoti mentre danzavano lungo il perimetro ornato di rune del pentacolo che avevano appena finito di disegnare sul terreno. Ognuno di loro stringeva una gemma verde incantata. A uno a uno posarono la gemma sul bordo del cerchio e la frantumarono con una piccola mazza. Quando tutti ebbero compiuto quel rituale, l'Alto Chierico raggiunse il centro del pentacolo e dopo aver appoggiato la gemma a terra, proferì un comando e frantumò la pietra con un maglio di *mithril.*

Il silenzio venne rotto dal cupo boato del tremore del suolo. L'Alto Chierico uscì veloce dal pentacolo per riunirsi ai suoi compagni.

Il tremore aumentò e una larga crepa si aprì lungo il perimetro del cerchio incantato, separandolo dal resto del pavimento. Al suo interno la roccia cominciò a rompersi e a sciogliersi finché si trasformò in un fango malleabile che gorgogliava sommessamente. L'aria si fece più calda.

Un'enorme testa si formò in mezzo a quella pozza.

Dall'alto della cengia Belwar e i suoi compagni aprirono la bocca dalla meraviglia. Non avevano mai veduto una creatura elementare così terrificante, e in cuor loro stavano già escogitando un modo per mettersi in salvo.

Dal pavimento si innalzarono ampie spalle alle cui estremità si intravedevano due braccia così imponenti e lunghe che avrebbero potuto uccidere tutti i sacerdoti con un colpo solo. Curiosità e trepidazione si alternarono sui volti dei sacerdoti e dei guerrieri. Quella creatura non assomigliava affatto ai giganti che avevano finora visto. La pietra era più liscia e perfetta del solito, e da quel corpo trasudava un alone di forza inarrestabile che tolse il respiro agli gnomi.

«Stiamo vedendo la gloria di Segojan!» esclamò uno gnomo accanto a Belwar.

«Oppure la distruzione del nostro popolo» ribatté Belwar con un filo di voce in modo da non farsi sentire da nessuno.

Dalla circonferenza della testa e delle spalle gli gnomi si aspettavano di trovarsi davanti a un mostro alto come una montagna, ma quando il tremore della terra finì, videro che la creatura non era più alta degli altri giganti evocati dai loro sacerdoti. Purtuttavia gli *svirfnebli* erano convinti che quella creatura fosse più potente di qualsiasi altro gigante. In cuor loro, i sacerdoti cominciarono a nutrire qualche dubbio, proprio come Belwar, che aveva vissuto a lungo e aveva udito molte leggende su quei giganti.

«Entemoch!» esclamò il Primo Guardiano delle Gallerie dall'alto della sua postazione, e il nome del Principe dei Giganti di Pietra passò di bocca in bocca, seguito subito dopo dal nome di Ogremoch, il malvagio fratello gemello di Entemoch.

I sacerdoti si prostrarono a terra tremanti e innalzarono preghiere al loro dio nella speranza che quello fosse il loro amico Entemoch, e non Ogremoch.

Belwar scese veloce lungo la corda e batté contro il suolo con violenza, ma ripresosi subito corse verso la creatura e gli si fermò davanti.

Il gigante lo guardò con occhi fissi, ma non si mosse né parve avere intenzioni pericolose.

«Entemoch!» urlò Belwar di nuovo. Alle sue spalle i sacerdoti alzarono il viso e alcuni trovarono il coraggio di avvicinarsi e fermarsi accanto al guardiano delle gallerie.

«Entemoch!» ripeté Belwar. «Hai risposto alle nostre preghiere. Dobbiamo pensare che Segojan è ancora con noi e godiamo del suo favore?»

La creatura abbassò la sua enorme mano al suolo, il palmo rivolto verso l'alto, e l'avvicinò a Belwar. Il guardiano delle gallerie lanciò un'occhiata all'alto chierico che gli stava accanto.

«È nostro dovere fidarci di Segojan» disse il chierico chinando il capo.

Belwar e il sacerdote salirono sulla mano che lentamente si alzò e si fermò davanti al viso del gigante. Nel volto e nello sguardo di Entemoch, poiché non vi erano più dubbi che era lui, videro profonda amicizia e compassione. Segojan amava ancora il popolo degli *svirfnebli.*

Il principe portò la mano sopra la testa e a poco a poco si dissolse nella pietra, lasciando Belwar e il sacerdote al centro del pentacolo che si era riformato perfettamente.

Nell'aria echeggiarono le urla di gioia degli gnomi. Molti furono i visi bagnati da lacrime di commozione. I sacerdoti sorridevano compiaciuti congratulandosi e innalzando lodi a re Schnicktick, sotto la cui guida erano riusciti a raggiungere il massimo della loro potenza creativa.

Ma per Belwar quella festa ebbe vita breve. Il loro dio era di nuovo fra gli *svirfnebli*, e la magia stava ritornando. *Ma tutto ciò cosa significava per i* drow *di Menzoberranzan?*, si chiese il Primo Guardiano delle Gallerie. Anche la Regina Aracnide era tornata per riportare sconfinati poteri ai maghi dei *drow*?

Prima dell'inizio di quel terribile periodo, gli gnomi erano giunti alla conclusione, e non senza ragione, che i *drow* si stavano preparando per la guerra. Con l'arrivo di quel tempo di caos, la guerra non era scoppiata solo perché gli elfi scuri dipendevano dalla magia molto più degli gnomi. Se le cose si erano finalmente sistemate, come lasciava presagire l'evocazione di Entemoch, allora su Blingdenstone incombeva una nuova minaccia.

Attorno a Belwar i sacerdoti e i guerrieri danzavano e urlavano di gioia. E il Primo Guardiano delle Gallerie non poté fare a meno di chiedersi quanto tempo sarebbe trascorso ancora prima che quei canti si fossero trasformati in urla di dolore e pianto.

13

Danni

«Piano!» mormorò Fret con lo sguardo fisso sulle mani di Drizzt che grattavano via il cataplasma rinsecchito attorno al collo della statuetta della pantera. «Oh, ti supplico. Fa' piano!»

Drizzt procedeva con estrema cautela. Se quella statuetta era importante per Fret, lo era cento volte tanto per l'elfo. Mai in vita sua Drizzt si era assunto un compito più gravoso. Strinse lo strumento che Fret gli aveva dato, una sottile bacchetta d'argento con la punta lievemente ricurva e piat-

ta.

Un altro prezzo di cataplasma cadde sul tavolo lasciando scoperto una parte di collo. L'onice era privo di incrinature. Il cataplasma aveva funzionato ed era riuscito ad aggiustare alla perfezione il collo mutilato del felino.

Drizzt cercò di frenare il suo entusiasmo e di controllarsi. Doveva procedere con calma e attenzione con quel lavoro che lo avrebbe tenuto occupato per l'intera mattinata.

L'elfo guardaboschi si scostò in modo che Fret potesse osservare il lavoro. Il nano annuì soddisfatto mentre un sorriso gli illuminava il volto. Fret aveva fiducia nei poteri magici di Alustriel e nella sua capacità di sventare la tragedia.

Con un benevolo colpetto sulle spalle il nano si scostò e Drizzt riprese a grattare via le minuscole scaglie di cataplasma.

Verso mezzogiorno il collo era stato completamente ripulito. Drizzt rigirò la statuetta fra le mani scrutando attentamente il punto in cui la spada aveva reciso il collo, ma con estrema soddisfazione non vide alcuna incrinatura. Afferrò la statuetta per la testa e dopo aver inspirato a fondo la tenne sospesa nel vuoto e la scosse con violenza. Non successe nulla.

«Il cataplasma ha funzionato» disse Fret per rassicurare l'elfo. «La tua statuetta è sana e salva.»

«D'accordo» ribatté Drizzt. «Ma i suoi poteri magici?»

Fret non rispose.

«Potrei verificare rimandando Guenhwyvar nel Piano Astrale» aggiunse il *drow*.

«Oppure richiamandola qui» aggiunse Fret.

Quell'affermazione stupì Drizzt non poco, ma in cuor suo dette ragione a Fret. Era possibile che il cunicolo lungo il quale Guenhwyvar sarebbe tornata a casa non le consentisse di tornare indietro. Nonostante ciò, Drizzt non aveva nessuna intenzione di tenere con sé la pantera. Le condizioni di Guenhwyvar si erano stabilizzate e sembrava che la pantera ora potesse rimanere nel Piano Materiale per un periodo indefinito, ma il grande felino era debole e afflitto. Pur non correndo il rischio di morte, Guenhwyvar continuava a vagare in uno stato di perenne spossatezza, con gli occhi socchiusi, nel vano tentativo di trovare il tanto agognato riposo.

«Sarebbe meglio rimandare Guenhwyvar a casa» disse Drizzt con voce decisa. «La mia vita sarà una pena se non riuscirò più a rievocarla, ma sarà sempre migliore rispetto a quella che ora Guenhwyvar è costretta a condur-

re.»

Insieme si diressero verso la stanza di Drizzt. Come al solito Guenhwyvar giaceva su un tappeto davanti al caminetto sempre acceso. Drizzt non perse un solo istante. Si fermò davanti alla pantera, che alzò a malapena gli occhi per guardare il padrone, e posò la statuetta accanto al felino.

«Signora Alustriel e il qui presente Fret sono venuti in nostro aiuto, Guenhwyvar» disse Drizzt con voce emozionata.

Come se avesse avvertito la tristezza del padrone, Guenhwyvar si alzò sulle zampe e portò il muso vicino al viso di Drizzt che si era accovacciato accanto a lei.

«Torna a casa, amica mia» sussurrò Drizzt. «Ora.»

Dopo un attimo di esitazione la pantera fissò l'elfo, come se cercasse di capire la ragione del suo disagio. Anche Guenhwy var si rendeva conto che quello poteva essere l'ultimo addio di due amici.

Ma il felino non poté resistere al richiamo della magia. Con passo malfermo la pantera cominciò a camminare attorno alla statuetta.

Drizzt provò un brivido di paura quando vide il profilo di Guenhwyvar sparire in dense volute di fumo grigio che ben presto si dileguarono nell'aria.

Quando il felino scomparve, Drizzt afferrò la statuetta e controllò che non fosse incandescente. Solo allora si rese conto di quanto sciocco era stato. Levò il viso verso Fret e lo guardò con occhi sgranati dal terrore.

«Cosa c'è?» chiese il nano.

«Non ho più la spada di Catti-brie» sussurrò Drizzt con un filo di voce. «Se il sentiero verso il Piano Astrale non è libero...»

«La magia funziona ancora» ribatté Fret ondeggiando lievemente la mano davanti a sé. «La magia è tornata nella statuetta e in tutto il mondo che ci circonda.»

Drizzt strinse la statuetta al petto. Non aveva idea di dove fosse andata a finire Catti-brie, ma sapeva che aveva portato la spada con sé. Non gli rimaneva altro che sedersi, aspettare e sperare.

* * *

Bruenor era seduto sul trono con Regis al suo fianco. L'espressione del volto dell'*halfling* tradiva un'eccitazione molto più grande di quella del re. Regis, infatti, aveva già incontrato gli ospiti che presto sarebbero stati annunciati e la notizia dell'arrivo degli Harpell di Sellalunga lo aveva messo

di buonumore. A Mithril Hall erano giunti quattro maghi della famiglia degli Harpell e il curioso *halfling* era convinto che avrebbero rivestito un ruolo importantissimo nella difesa della città dei nani, se prima non avessero distrutto completamente Mithril Hall con i loro modi bizzarri.

Quelli erano i rischi di avere a che fare con gli Harpell, pensò Regis soffocando una risatina.

I quattro ospiti irruppero nella Sala del Trono travolgendo il nano che era entrato per annunciarli. Per primo si fece avanti Harkle il cui viso era coperto da una benda perché i suoi occhi si trovavano già a Mithril Hall. Lo guidava il grasso Regweld che se ne stava seduto su un animale la cui parte anteriore assomigliava a un cavallo, ma le cui zampe e parte posteriore del corpo assomigliavano a un batrace.

Bruenor e Regis non conoscevano il terzo Harpell, che si limitò a salutare con un inchino veloce senza presentarsi.

«Mi chiamo Bella don DelRoy Harpell» annunciò una giovane e incantevole donna, il cui unico neo era rappresentato da due occhi strabici di cui uno era verde brillante, mentre l'altro grigio opaco.

Bruenor riconobbe subito quel nome e dedusse che Bella doveva essere il capo di quel gruppo. «Sei figlia di DelRoy, capo di Sellalunga?» chiese il nano. Come tutta risposta la donna si prostrò in un inchino così profondo che la sua folta chioma bionda sfiorò il pavimento.

«Portiamo i saluti di tutta Sellalunga, ottavo re di Mithril Hall» disse Bella rialzandosi. «Abbiamo risposto subito alla tua chiamata.»

Bruenor avrebbe voluto sbottare che avrebbe fatto volentieri a meno di tanta solerzia, ma decise di rimanere zitto per cortesia.

«In questo viaggio mi hanno accompagnato...»

«Harkle e Regweld» la interruppe Regis. «Benvenuti! È un piacere vedere che i vostri esperimenti di incroci fra cavalli e rane sono stati finalmente coronati dal successo.»

«Si chiama Saltapozzanghere» disse Regweld con voce insolitamente allegra.

«Io sono la figlia di DelRoy» tagliò corto Bella lanciando un'occhiata di fuoco a Regis. «Ti prego di non interrompermi ancora, se non vuoi che ti trasformi in qualcosa che Saltapozzanghere apprezzerà molto per cena.»

Il lampo che attraversò prima l'occhio verde e poi quello grigio dettero a Regis la conferma che quella minaccia si sarebbe presto avverata. L'*halfling* chinò subito il capo in segno di scusa, desideroso com'era di accaparrarsi l'amicizia dell'ospite.

«Il mio terzo compagno è Bidderdoo» annunciò Bella.

Il nome aveva una nota curiosamente familiare per Bruenor e Regis, e i due capirono subito di chi si trattava quando Bidderdoo li salutò con un guaito.

Bruenor abbozzò una smorfia mentre Regis batteva le mani. Quando erano passati per Sellalunga durante il viaggio di ritorno verso Mithril Hall, a causa di una pozione sbagliata Bidderdoo era diventato il cane di famiglia degli Harpell.

«La trasformazione non è ancora completa» si scusò Bella dando una manata sulla spalla di Bidderdoo per invitarlo a tirare la lingua in bocca.

Harkle si schiarì la voce e cominciò ad agitarsi.

«Certo, hai ragione» disse Bruenor capendo al volo la ragione del disagio del mago. Il re emise un fischio acuto e un servo uscì da una stanza laterale. Sul palmo delle sue mani erano appoggiati gli occhi del mago. Il nano si sforzò di non scuoterli e di mantenerli voltati verso Harkle.

«Oh, è un vero piacere rivedermi!» esclamò il mago voltandosi di scatto. Seguendo quanto poteva vedere, Harkle cominciò a dirigersi verso i suoi occhi, ma svoltò subito verso la parete alle sue spalle e verso la porta attraverso la quale era entrato. «No» urlò descrivendo un ampio cerchio e uscendo dal campo visivo degli occhi.

Bruenor non riuscì a frenare uno sbuffo stizzito.

«Questa situazione mi crea una confusione da non credere!» esclamò Harkle con voce esasperata mentre Regis lo afferrava per un braccio e cercava di riportarlo nella direzione giusta.

«Ah, sì» disse il mago voltando ancora una volta nella direzione sbagliata.

«Dall'altra parte!» urlò Regweld.

Bruenor si precipitò verso il servo e dopo aver afferrato gli occhi se li portò davanti al viso.

«E adesso girati!» tuonò Bruenor.

Harkle si fermò e dopo un attimo di esitazione obbedì e finalmente il suo corpo si portò davanti al re dei nani.

Bruenor lanciò un'occhiata a Regis, ridacchiò e lanciò un occhio nella direzione di Harkle mentre l'altro lo gettò flettendo lievemente il polso in modo che il minuscolo globo bianco volasse alto nell'aria.

Harkle emise un urlo soffocato e svenne.

Regweld afferrò il primo occhio, mentre Bidderdoo si gettò in avanti a bocca aperta per prendere l'altro, ma Bella cercò di intercettarlo. Lo man-

cò. L'occhio le sbatté contro il braccio e cadde a terra ruzzolando lontano.

«È stato un gesto poco carino, re dei nani» disse la figlia di DelRoy con espressione imbronciata. «È stato davvero...» Ma le parole le morirono in gola. Le labbra cominciarono ad arricciarsi agli angoli della bocca e ben presto scoppiò in una fragorosa risata, alla quale si unirono tutti gli altri. Anche Regis e Bruenor risero, ma solo per poco. Il re dei nani non poteva dimenticare che quei quattro maghi costituivano forse la sua unica difesa contro un esercito di elfi scuri.

* * *

Drizzt si allontanò da Mithril Hall all'alba del giorno successivo. La notte prima, in lontananza, aveva intravisto un fuoco ai piedi di una montagna e aveva avuto la certezza che Catti-brie si era fermata laggiù. Non aveva ancora provato a richiamare Guenhwyvar, ma cercò di resistere a quel desiderio ricordandosi che doveva affrontare un problema alla volta.

Il problema più importante ora era Catti-brie, e per essere più precisi, si disse, la sua spada.

Si imbatté nella giovane amica dopo aver superato una curva del sentiero e l'ombra che univa due enormi massi affiancati. Catti-brie si trovava poco più in basso, in una piccola radura che dava sul vasto e ondulato altopiano a oriente di Mithril Hall. Il sole stava sorgendo all'orizzonte e contro la calda luce del giorno Drizzt era in grado di vedere solo il profilo dell'amica. I suoi movimenti erano aggraziati. Si stava esercitando con la spada e la muoveva davanti a sé con gesti fluidi e precisi. Drizzt rimase a osservare quella danza perfetta e armoniosa con sguardo pieno di approvazione. Era stato lui a insegnarle l'arte del combattimento, e Catti-brie aveva imparato bene e in fretta. Avrebbe potuto essere la sua stessa ombra, pensò l'elfo, tanto erano perfetti e sincronizzati i suoi movimenti.

Dopo qualche manciata di minuti Catti-brie inspirò a fondo e sollevò lentamente le braccia sopra la testa in un muto saluto al sole.

«Complimenti» disse Drizzt avvicinandosi.

Catti-brie ebbe un sussulto e compì una piroetta, fermandosi con espressione imbarazzata e al contempo seccata davanti all'elfo.

«Dovresti farti sentire quando arrivi» lo rimproverò lei.

«Sono arrivato qui per puro caso» mentì Drizzt. «Ma da quanto ho veduto, la fortuna mi ha dato una mano.»

«Ho visto gli Harpell entrare a Mithril Hall ieri» disse Catti-brie. «Hai

già parlato con loro?»

Drizzt scosse il capo. «Possono aspettare» ribatté. «Devo parlare con te, invece.»

Il tono di voce era molto serio e Catti-brie cominciò a infilare la spada nel fodero, ma Drizzt sollevò una mano per invitarla a fermarsi.

«Sono venuto per la spada» spiegò.

«Per Khazid'hea?» ribatté Catti-brie con aria sorpresa.

«Come?» sbottò Drizzt esterrefatto.

«Si chiama così» spiegò Catti-brie portando la lama davanti a sé e osservando il bagliore rossastro che correva lungo il suo filo. «Khazid'hea.»

Drizzt conosceva Khazid'hea, l'Inesorabile Lama. Quel nome si addiceva all'arma forgiata dai *drow* che era in grado di tagliare la dura roccia. Ma l'elfo non riusciva a capire come Catti-brie fosse venuta a conoscenza di quel nome.

«È stata la spada a dirmelo!» esclamò Catti-brie come se gli avesse letto nel pensiero.

Drizzt annuì. Non avrebbe dovuto sorprendersi. Sapeva che la spada era senziente.

«Khazid'hea» disse. Tolse Lampo dal fodero e dopo averla gettata in aria l'afferrò per la punta e porse l'elsa a Catti-brie.

La giovane amica fissò l'arma con occhi increduli, come se non capisse.

«Un baratto» spiegò Drizzt. «Lampo in cambio di Khazid'hea.»

«Ma tu preferisci le scimitarre» obiettò Catti-brie.

«Imparerò a usare la scimitarra assieme alla spada» rispose Drizzt. «Accetta questo scambio. Khazid'hea desidera che sia io a impugnarla e io voglio obbedirle. È giusto che la spada e io ci ricongiungiamo.»

La sorpresa di Catti-brie si tramutò in incredulità. Non poteva credere che Drizzt pretendesse da lei un baratto simile. Aveva trascorso giorni e giorni da sola in mezzo alle montagne per imparare a usare quella spada e tentare di stabilire un contatto con quella intelligenza sovrannaturale.

«Hai forse dimenticato l'incontro avvenuto in camera mia?» chiese Drizzt con voce crudele. Catti-brie avvampò in viso. Come poteva dimenticare il giorno in cui la spada, attraverso il suo corpo, si era gettata fra le braccia di Drizzt?

«Dammi quella spada» disse Drizzt con fermezza ondeggiando l'elsa di Lampo davanti al viso stranito della ragazza. «È giusto che la spada e io ci ricongiungiamo.»

Catti-brie strinse Khazid'hea con forza, socchiuse gli occhi e ondeggiò il

corpo, come se stesse parlando con la spada e cercasse di scandagliare i suoi sentimenti.

Quando li riaprì, la mano libera di Drizzt si avvicinò a Khazid'hea ma, con enorme sorpresa e disappunto dell'elfo, la spada saettò verso l'alto e gli sfiorò la mano costringendolo a indietreggiare.

«La spada non ti vuole!» esclamò Catti-brie con veemenza.

«Mi avresti colpito?» chiese Drizzt, e quella domanda parve calmare l'irruenza che le si leggeva nello sguardo.

«È stata una semplice reazione» balbettò lei cercando di scusarsi.

Una semplice reazione, si disse Drizzt. Ma era proprio quello che voleva vedere. La spada aveva difeso il diritto di Catti-brie di brandirla. Khazid'hea lo aveva rifiutato preferendo il suo legittimo proprietario.

Con un gesto fulmineo Drizzt infilò Lampo nel fodero e il sorriso che gli illuminò il viso fece capire a Catti-brie la verità di quell'incontro.

«Una prova» disse. «Tu mi hai messo alla prova!»

«Era necessario.»

«Tu non hai mai pensato di chiedermi Khazid'hea» aggiunse lei con un tono di voce più alto. «E se avessi accettato la tua offerta...»

«Avrei preso la spada» disse Drizzt portandosi una mano sul cuore, «e l'avrei sistemata in un luogo sicuro all'interno della Sala di Dumathoin.»

«E ti saresti ripreso Lampo» sbuffò Catti-brie. «Razza di bugiardo!»

Drizzt si strinse nelle spalle e annuì con aria divertita.

Catti-brie si finse offesa e ondeggiò la testa. La folta chioma di capelli le si mosse morbida sulle spalle. «La spada sa che io sono la migliore» disse.

Drizzt scoppiò a ridere.

«Sguaina le tue scimitarre, allora!» lo sfidò lei mettendosi nella posizione di attacco. «Lascia che ti dimostri cosa la mia spada e io sappiamo fare.»

Drizzt sfoderò le scimitarre con un ampio sorriso. Quella sarebbe stata la prova cruciale per vedere se Catti-brie padroneggiava veramente Khazid'hea.

Il fragore del metallo contro metallo echeggiò nell'aria cristallina del mattino. I due amici si mossero con gesti precisi, cominciarono ad ansimare e il loro fiato si innalzò in piccoli pennacchi bianchi verso il cielo. All'improvviso Drizzt abbassò impercettibilmente la difesa lasciando scoperto un punto in cui Catti-brie avrebbe potuto assestare un colpo perfetto.

Khazid'hea guizzò in avanti, ma si fermò all'ultimo momento. Catti-brie indietreggiò di un passo. «L'hai fatto apposta!» lo accusò l'amica, e aveva

ragione. Ma l'essersi fermata all'ultimo momento e l'aver risparmiato quel colpo avevano consentito a lei e alla sua spada di superare la prima prova.

Drizzt non disse nulla e si accovacciò sui talloni. Catti-brie si accorse che l'elfo non indossava i bracciali magici. La giovane avanzò con passo deciso e ingaggiò un ottimo combattimento proprio nel momento in cui il sole si impossessava del cielo e cominciava il suo lento viaggio verso occidente.....

Purtroppo, però, non riusciva a far fronte alla veemenza degli attacchi di Drizzt. Non aveva mai veduto l'elfo combattere così. E quando il combattimento finì, Catti-brie si ritrovò seduta a terra con le due scimitarre appoggiate sulle spalle e la sua spada conficcata a terra a parecchi passi di distanza.

Drizzt temette che la spada senziente si risentisse del fatto che la sua legittima proprietaria fosse stata sconfitta a quel modo. L'elfo si avvicinò a Khazid'hea e si abbassò lentamente per afferrarla, ma si fermò non appena notò che il pomo non aveva più la forma di un unicorno, né le sembianze del viso di un demone come quando era stata brandita da Dantrag Baenre. Ora il pomo aveva assunto la forma dell'affusolato corpo di un felino in corsa, così simile a Guenhwyvar. Sul fianco del felino intravide la runa delle montagne gemelle, simbolo di Dumathoin, dio dei nani e di Catti-brie, il Custode dei Segreti Sotto la Montagna.

Drizzt afferrò Khazid'hea e non avvertì nessuna inimicizia, né bramosi desideri come aveva sentito tempo prima. Catti-brie lo aveva raggiunto e stava sorridendo contenta al vedere l'espressione di approvazione sul viso dell'amico quando l'elfo si voltò lentamente e le riconsegnò Khazid'hea.

14

Ira di Lloth

Baenre si sentiva nuovamente potente. Lloth era tornata e si era schierata al suo fianco, mentre la spregevole K'yorl Odran aveva commesso un errore madornale. Fino ad allora la Regina Aracnide aveva guardato con occhi benevoli il Casato di Oblodra anche se le sue sacerdotesse non erano molto zelanti e spesso avevano espresso apertamente il loro disprezzo per la dea. I loro misteriosi poteri mentali avevano incuriosito Lloth allo stesso modo in cui avevano terrorizzato gli altri casati di Menzoberranzan. Nessun casato desiderava scendere in guerra contro K'yorl e la sua famiglia, e Lloth,

dopotutto, non aveva mai preteso una cosa simile. Se Menzoberranzan fosse mai stata attaccata dall'esterno, e in particolar modo dagli *illithid*, la cui dimora non si trovava molto lontano, K'yorl e gli Oblodra avrebbero potuto essere di grande aiuto.

Ma ora non più. K'yorl aveva osato percorrere un sentiero molto pericoloso. Aveva ucciso una matrona madre e, pur essendo la cosa in sé un fatto alquanto comune, aveva tentato di usurpare il potere delle sacerdotesse non nel nome della Regina Aracnide.

Matrona Baenre ne era consapevole e avvertiva in lei tutta la forza e la determinazione di Lloth. «L'Era dei Pericoli è finita» annunciò alla famiglia riunita nel tempio i cui lavori di riparazione stavano ormai volgendo al termine.

Mez'Barris Armgo occupava un posto d'onore sulla pedana centrale, su espresso invito di Matrona Baenre, che era seduta accanto alla Matrona Madre del Secondo Casato.

La folla riunita esplose in urla di gioia che subito dopo, su indicazione di Triel, si trasformarono in inni e preghiere alla Regina Aracnide.

Finita?, chiese Mez'Barris nella silenziosa lingua degli elfi scuri per comunicare con Baenre nel frastuono dei duemila soldati del casato.

L'Era dei Pericoli è finita, ripeté Baenre muovendo veloce le dita.

Non per il Casato di Oblodra, aggiunse Mez'Barris suscitando in Baenre un perfido sorriso. Era ormai risaputo che il Casato di Oblodra si trovava in guai seri. I *tanar'ri* e gli altri demoni continuavano ad assediare il loro palazzo, a catturare folletti nelle gallerie lungo la Faglia Uncinata e ad attaccare con accanimento qualsiasi Oblodra che osasse farsi vedere.

K'yorl verrà mai perdonata?, chiese Mez'Barris.

Matrona Baenre scosse il capo e fece scivolare lo sguardo su Triel che stava dirigendo con le braccia le preghiere sempre più concitate dei fedeli.

Mez'Barris si toccò nervosamente un dente con la punta di un'unghia chiedendosi come Baenre poteva essere così sicura. La matrona madre aveva forse intenzione di attaccare il Casato di Oblodra da sola, oppure intendeva stringere un'altra alleanza con Barrison del'Armgo? Dal canto suo era certa che il suo casato e quello di Baenre erano in grado di sconfiggere il Casato di Oblodra, ma se doveva essere sincera con se stessa non l'allettava affatto l'idea di affrontare K'yorl e i suoi micidiali poteri.

Methil, invisibile al lato della pedana, lesse quei pensieri e li comunicò a Baenre.

«Questo è il volere di Lloth» sbottò Matrona Baenre voltandosi di scatto

verso Mez'Barris. «K'yorl ha denigrato e offeso la Regina Aracnide, e per tale motivo sarà punita.»

«Dall'Accademia, com'è consuetudine?» chiese Mez'Barris con un filo di speranza.

Una luce malefica attraversò gli occhi iniettati di sangue di Matrona Baenre. «Da me» sibilò voltandosi dall'altra parte per far capire a Mez'Barris che non avrebbe avuto altre informazioni.

Mez'Barris reputò opportuno lasciare cadere il discorso. Appoggiò le spalle contro lo schienale dello scranno e cercò di valutare quella notizia sconcertante. Matrona Baenre non aveva affermato che il Casato di Oblodra sarebbe stato attaccato da un'alleanza fra casati, bensì aveva dichiarato una guerra personale. Credeva forse di essere in grado di sconfiggere K'yorl, oppure i grandi *tanar'ri* erano sotto il suo controllo molto più di quanto Mez'Barris stessa fosse in grado di immaginare? Quelle considerazioni terrorizzarono la Matrona Madre di Barrison del'Armgo non poco poiché, se esse si fossero rivelate vere, quali altre punizioni l'ambiziosa e perfida Matrona Baenre aveva intenzione di somministrare ai suoi nemici?

Mez'Barris si lasciò sfuggire un profondo sospiro e cercò di ricacciare quei pensieri. Non poteva fare nulla, soprattutto quando si trovava nel tempio del Casato di Baenre circondata da duemila soldati. Doveva fidarsi di Baenre, ecco tutto.

No, si corresse mentalmente. Non doveva fidarsi. Mez'Barris doveva sperare che Matrona Baenre la considerasse preziosa per la sua causa, qualsiasi essa fosse, molto più da viva che da morta.

* * *

Sospesa a mezz'aria, adagiata su un disco che emanava una luce azzurrognola, Matrona Baenre conduceva la processione che dal Casato di Baenre si snodava attraverso Qu'ellarz'orl e l'intera città. I passi di quell'esercito erano scanditi dalle inneggianti preghiere innalzate a Lloth. Le Guardie delle Lucertole comandate da Berg'inyon procedevano ai lati, perlustrando tutte le vie laterali per sventare tempestivamente qualsiasi attacco inaspettato.

Quella era una precauzione necessaria ogni volta che la Prima Matrona Madre usciva dal palazzo, ma Matrona Baenre non temeva agguati o imboscate. Nessuno, a eccezione di Mez'Barris Armgo, era a conoscenza di quella marcia, e sicuramente i casati inferiori non avrebbero mai osato

attaccare il Primo Casato.

Dall'estremità opposta della grande grotta giunse un'altra processione. Triel, Gromph e altri maestri e signore dell'Accademia dei *drow* uscirono dall'edificio assieme ai loro allievi e accoliti. Era proprio quel gruppo di eletti della potente Accademia che puniva i casati che si erano macchiati di crimini contro Menzoberranzan, ma per quell'occasione Triel aveva informato le sue forze che erano stati convocati per assistere alla manifestazione della gloria di Lloth.

Non appena i due gruppi si fusero in prossimità della Faglia Uncinata, numerosi nobili e soldati provenienti da tutti gli angoli della città si fecero avanti per vedere in che modo i casati di Baenre e Oblodra avrebbero posto definitivamente fine alla loro rivalità.

Quando raggiunsero i portali anteriori del Casato di Oblodra, i soldati di Baenre si disposero a semicerchio alle spalle di Matrona Baenre per proteggerla da eventuali attacchi non tanto di K'yorl e delle sue sacerdotesse, ma dal resto della folla. Nell'aria si udivano sussurri concitati. Le mani si muovevano veloci in conversazioni affannate e i demoni, avvertendo l'avvicinarsi di una calamità impalpabile, si aggiravano frenetici attorno al palazzo degli Oblodra ricorrendo di tanto in tanto ai loro poteri magici finalmente ritrovati, scagliando strali di luce azzurrognola o sfere di fuoco.

Matrona Baenre lasciò che quello sfoggio di forza e distruzione continuasse a lungo affinché il più completo terrore potesse insinuarsi fra le pareti di quel palazzo ormai destinato alla rovina. Voleva assaporare quel momento di esaltazione e perdersi nell'ineffabile profumo della paura che pulsava irradiandosi dalle menti dei membri della famiglia più odiata.

Alla fine decise che era giunto il momento. Baenre sapeva cosa si doveva fare. Lo aveva visto in una visione durante la cerimonia che si era tenuta prima della guerra e, nonostante avesse nutrito qualche dubbio, aveva fede nella Regina Aracnide ed era convinta che fosse per volere di Lloth che il Casato di Oblodra doveva essere distrutto.

La sua esile mano scomparve sotto le pieghe della tunica e uscì poco dopo stringendo la pietra giallastra che l'avatara le aveva donato per aprire il portale sull'Abisso nella piccola stanza sull'acrocoro di Qu'ellarz'orl. Baenre portò la mano sopra la testa e cominciò a librarsi nell'aria. L'improvviso silenzio venne squarciato da un'assordante esplosione e dal rombo di un tuono.

Gli occhi di tutti si levarono sullo spettro di Matrona Baenre che si muoveva a una ventina di passi dal pavimento della grotta.

Berg'inyon, responsabile della sicurezza della madre, lanciò un'occhiata sbigottita a Sos'Umptu, temendo il peggio.

Ma la sorella gli rise in faccia. Berg'inyon non poteva capire che Matrona Baenre non era mai stata al sicuro in tutta la sua lunga vita come in quel momento, pensò Sos'Umptu con disprezzo.

«K'yorl Odran!» urlò Baenre, e la sua voce si perse echeggiando nei lontani meandri di Menzoberranzan.

* * *

Rinchiusa in una stanza nel livello superiore della più alta stalagmite del Casato di Oblodra, K'yorl Odran udì con chiarezza la voce di Baenre. Le sue dita strinsero con forza i braccioli del trono di marmo su cui era seduta. Chiuse gli occhi e impose alla sua mente di concentrarsi.

Mai come in quel momento K'yorl aveva bisogno dei suoi poteri, ma ora, per la prima volta, non era in grado di rievocarli. Qualcosa non stava funzionando, si disse più che mai convinta che Lloth doveva avere avuto un ruolo fondamentale in tutta quella faccenda. In quel preciso istante ebbe la certezza che il mare di guai in cui si trovava sfuggiva al controllo della stessa Lloth.

I problemi erano iniziati non appena K'yorl era stata ricacciata all'interno del suo palazzo dall'orda di *tanar'ri* inferociti. Assieme alle sue figlie si era riunita per elaborare una strategia d'attacco per difendersi e ricacciare quei demoni. Com'erano solite fare in ogni loro riunione, madre e figlie avevano condiviso i loro pensieri telepaticamente e il piano di difesa aveva funzionato alla perfezione, infondendo in K'yorl la sicurezza che i *tanar'ri* sarebbero stati presto ricacciati nel loro Piano dell'Esistenza, e una volta sbarazzatisi del nemico, lei e tutta la sua famiglia sarebbero scesi in campo e avrebbero punito Matrona Baenre e i suoi alleati. Ma all'improvviso era accaduto qualcosa di terribile. Un *tanar'ri* aveva scagliato un lampo accecante contro le mura di cinta del Casato di Oblodra aprendo una breccia. Il fatto in sé non era grave, si era detta K'yorl. Come tutti i casati di Menzoberranzan, le mura di cinta erano in grado di sostenere attacchi ben più violenti, ma quell'inaspettato ritorno della magia aveva un significato foriero di disastri per l'intero Casato di Oblodra.

E proprio in quell'istante la conversazione telepatica fra la madre e le figlie si era inspiegabilmente interrotta e nonostante i ripetuti e accaniti tentativi, risultava impossibile riprenderla.

K'yorl era famosa in tutta Menzoberranzan per la sua intelligenza. La sua capacità di concentrazione non aveva uguali. Nella sua mente sentì agitarsi in modo scomposto proprio quelle forze invisibili che le permettevano di attraversare grosse pareti o strappare il cuore dal petto di un nemico. Erano ancora là, nel profondo della sua mente, ma non riusciva a liberarle. Biasimò la sua incapacità di concentrarsi a dovere proprio nel momento del bisogno. Arrivò al punto di percuotersi le tempie nella vana speranza che i suoi poteri si manifestassero.

Ma ogni suo sforzo fu inutile. Proprio quando l'Era dei Pericoli si era conclusa e il pesante arazzo della magia era stato tessuto di nuovo, si stavano verificando strane e inquietanti situazioni. In tutti i Reami si erano formate zone in cui la magia era morta o gli incantesimi non funzionavano a dovere. E quelle stranezze stavano interessando anche i suoi potéri psichici, quelle forze impalpabili della mente. K'yorl avvertì la loro presenza, ma si rese conto che avrebbe dovuto percorrere un sentiero diverso e sconosciuto per liberarli.

Gli *illithid*, e di ciò Methil aveva già informato Matrona Baenre, avevano già individuato quel sentiero e i loro poteri funzionavano come un tempo. Ma la loro razza era dotata di quella forza dalla notte dei tempi, e aveva avuto modo di adattarsi subito a quella variazione, a differenza di K'yorl e della sua famiglia.

La Matrona del Terzo Casato rimase seduta nell'oscurità, a occhi chiusi. Udì la voce di Baenre e capì che se non le fosse andata incontro, sarebbe stata Baenre stessa a venire da lei.

Se avesse avuto un po' di tempo, sarebbe riuscita a venire a capo di quella confusione mentale. Se avesse potuto disporre di un mese, sarebbe riuscita a trovare un modo per liberare nuovamente i suoi poteri telepatici.

Ma K'yorl non disponeva di un mese. K'yorl non disponeva nemmeno di un'ora.

* * *

Matrona Baenre avvertì la magia pulsare all'interno della pietra sulfurea e un calore che si faceva sempre più intenso. Rimase stupita dal movimento armonioso della sua mano, come se la pietra la stesse implorando di cambiare angolazione del braccio.

Baenre annuì e assecondò quella muta richiesta. Una forza sconosciuta proveniente da un mondo molto lontano dal Piano Materiale, una creatura

dell'Abisso o fors'anche la stessa Lloth la stava guidando. Sollevò la mano e allineò la pietra al livello superiore della torre più alta del Casato di Oblodra.

«Chi sei?» chiese.

Il mio nome è Errtu, rispose una voce nella sua mente. Baenre conosceva quel nome e sapeva che la creatura era un *balor*, il più feroce e potente di tutti i *tanar'ri.*

Sentì la forza della creatura che si stava materializzando nella pietra, avvertì l'energia che cresceva a dismisura, la potenza stessa di quell'oggetto impregnato della magia di Lloth e impugnato dalla più importante delle sacerdotesse della Regina Aracnide in tutta Menzoberranzan.

Come mossa dall'istinto, Baenre appiattì il palmo della mano e dalla pietra uscì un crepitante lampo di luce gialla che colpì la torre di Oblodra. L'abbacinante saetta avvolse la sommità della stalagmite e cominciò a infiltrarsi nella roccia sgretolandola.

La pietra smise di pulsare, ma Baenre non abbassò la mano, né distolse lo sguardo meravigliato dalle mura della torre.

I diecimila elfi scuri che le stavano alle spalle continuarono a osservare con occhi sgomenti. Anche K'yorl Odran, che aveva intravisto i bagliori farsi strada nella roccia, rimase con lo sguardo fisso davanti a sé.

All'improvviso la sommità della torre esplose in una nuvola di polvere che venne spazzata via da una violenta folata di vento.

Dal suo magnifico trono di marmo nero K'yorl osservò la sconcertante folla ai suoi piedi.

Molti *tanar'ri* le volteggiarono sopra la testa, ma non osarono avvicinarsi troppo per paura di rovinare il divertimento di Errtu e diventare bersaglio della sua ira.

K'yorl si alzò dal trono con movimenti regali e pieni d'orgoglio e si avvicinò alla breccia. Osservò la folla e molti *drow* e matrone madri, temendo i suoi poteri, distolsero subito lo sguardo quasi volessero sottrarsi ai suoi occhi indagatori, come se dall'alto la Matrona Madre di Oblodra stesse cercando la punizione adatta per quell'attacco irriverente.

Alla fine lo sguardo di K'yorl si posò su Matrona Baenre, che non si mosse né batté ciglio.

«Come osi!» tuonò K'yorl, ma la sua voce parve molto insicura.

«Tu, come hai potuto osare!» esclamò Matrona Baenre con voce possente. «Hai tradito la Regina Aracnide.»

«Che Lloth venga relegata nell'Abisso. È quello il suo posto!» ribatté

K'yorl con disprezzo, ma quelle furono le ultime parole che proferì.

Baenre distese il braccio davanti a sé e avvertì una forza sconfinata aprire un portale fra i Piani dell'Esistenza. Non uscirono né luce né manifestazioni visibili, ma K'yorl ebbe sentore del suo fatale destino.

Cercò di urlare, ma dalle sue labbra non uscì altro che un sommesso gorgoglio. I lineamenti del viso e del corpo cominciarono a contorcersi e allungarsi. K'yorl tentò di opporre resistenza. Puntò i piedi per terra e si sforzò di concentrarsi per richiamare i poteri mentali che si ostinavano a non aiutarla.

Sentì la pelle lacerarsi e le ossa scricchiolare mentre il suo corpo si allungava a dismisura come se la pietra sulfurea l'attirasse a sé con la sua impalpabile forza. Resistette ostinatamente a quella straziante agonia, nonostante si rendesse conto che aveva ancora poco tempo. Socchiuse le labbra nel vano tentativo di inveire contro il destino per un'ultima volta, ma dalla bocca non uscì altro che la lingua che si allungò trasformandosi in un sottile tentacolo disgustoso.

K'yorl sentì il proprio corpo diventare sempre più sottile e proiettarsi verso la pietra e il portale magico, e l'agonia e la morte che promettevano.

Matrona Baenre irrigidì il braccio, ma non poté fare a meno di chiudere gli occhi mentre il corpo di K'yorl veniva sbalzato dalla torre e saettava veloce verso la pietra che stringeva in mano.

Molti *drow*, e fra essi anche Berg'inyon, urlarono di terrore. Altri, invece, esaltarono la gloria di Lloth. K'yorl, ormai trasformatasi in una sorta di lancia vivente, venne fagocitata dalla pietra sulfurea, oltrepassando il portale che l'avrebbe condotta nell'Abisso, dove avrebbe incontrato Errtu, l'agente che Lloth aveva prescelto per la sua tortura.

K'yorl era seguita dalla masnada inferocita dei demoni, che continuavano a urlare e lanciare strali e sfere di fuoco contro il palazzo di Oblodra, in uno sfoggio di sconcertante violenza. Obbedendo agli ordini di Errtu, anch'essi si allungarono ed entrarono nel portale, mentre Matrona Baenre tramutava il proprio orrore in una sublime sensazione di potere e vittoria.

In un batter d'occhio, tutti i demoni, compresi i più grandi *tanar'ri*, scomparvero. Matrona Baenre ne avvertì la presenza all'interno della pietra.

Sulla grotta calò il più assoluto silenzio. Gli elfi scuri si guardarono sbigottiti. Forse, pensarono, la punizione si era conclusa e al Casato di Oblodra era stato concesso di sopravvivere sotto la guida di una nuova matrona madre. Con il codice delle mani molti nobili espressero la propria preoc-

cupazione che Baenre decidesse di porre una delle sue figlie a capo del Terzo Casato, consolidando definitivamente la propria posizione di potere all'interno della città.

Ma Baenre aveva ben altre intenzioni. Quella punizione era stata decretata da Lloth e doveva essere terribile e totale come mai era avvenuto per un casato di Menzoberranzan caduto in disgrazia. Seguendo le istruzioni telepatiche di Errtu, Matrona Baenre scagliò la pietra nella Faglia Uncinata e, quando la folla urlò di gioia pensando che la cerimonia fosse finita, levò le braccia sopra la testa ordinando a tutti di assistere alla vera ira di Lloth.

Il terreno sotto la Faglia Uncinata tremò. Il tempo cominciò a passare lentamente. Un silenzio strano calò sulla grotta.

Una delle figlie di K'yorl comparve sulla sommità della torre e cominciò a implorare pietà, ma quando non ottenne risposta da Baenre, volse lo sguardo di lato, verso gli affusolati speroni di roccia che si ergevano dal fondo della Faglia Uncinata.

La sacerdotessa sgranò gli occhi terrorizzata ed emise un urlo raccapricciante. Dall'alto della sua posizione Matrona Baenre seguì lo sguardo della sventurata e non appena si accorse di quanto stava succedendo, levò le braccia verso l'alto e innalzò un inno estasiato alla sua dea.

Un enorme tentacolo nero sgusciò dalla Faglia Uncinata e avanzò sinuoso verso il palazzo di Oblodra. Simile a un'onda tempestosa, gli elfi scuri indietreggiarono inorriditi, travolgendo l'un l'altro e calpestandosi, mentre il disgustoso mostro risaliva il baratro.

«Baenre!» implorò la figlia di K'yorl con voce disperata.

«Avete tradito Lloth» disse la Prima Matrona Madre. «Ora assaporate la sua ira!»

La terra fremette quando il tentacolo, furiosa mano di Lloth, si allungò lungo il perimetro del palazzo. Le mura vacillarono e caddero in una montagna di macerie.

La figlia di K'yorl spiccò un salto nel momento in cui la torre cominciò a franare e si sfracellò a terra. Era ancora viva quando un gruppo di elfi scuri si precipitarono verso di lei e la circondarono. Uthegental Armgo era fra loro e il possente maestro d'armi allontanò gli altri per evitare che le dessero il colpo di grazia. La prese fra le braccia. La sventurata Oblodra lo guardò con occhi supplichevoli e riuscì ad abbozzare un sorriso di riconoscenza, come se pensasse che Uthegental fosse accorso a salvarla.

Ma il maestro d'armi le rise in faccia, la sollevò sopra la testa e con un'espressione malefica sul viso la scagliò sulle rovine che un tempo erano

state la sua dimora.

Le urla di gioia e l'esaltazione della folla erano assordanti quanto il fragore delle macerie che venivano sospinte dal tentacolo divino nelle profondità del baratro.

15

Avidità

Il mercenario scosse il capo. Non si era mai comportato con tanta insolenza al cospetto di Matrona Baenre, soprattutto se considerava l'incredibile manifestazione di potenza che la Prima Matrona Madre aveva dato per far capire a tutti di essere la favorita della Regina Aracnide. Mettere in dubbio i piani di Baenre era un rischio molto pericoloso per Jarlaxle.

Triel Baenre abbozzò una smorfia di disgusto e Berg'inyon chiuse gli occhi. Nessuno dei due desiderava vedere percossa a morte quella creatura così utile alla loro causa. La perfida Bladen'Kerst si umettò le labbra e sbatté il manico della frusta a cinque tentacoli contro il fianco, nella speranza che sua madre le permettesse di procedere.

«Temo che non sia ancora giunto il momento» disse Jarlaxle con sfrontatezza.

«Lloth mi ha dato ordini ben diversi» ribatté Baenre con voce apparentemente calma.

«Non possiamo essere sicuri che la magia continuerà a funzionare come al solito» obiettò il mercenario.

Baenre annuì. Tutti si resero conto con sorpresa che la Matrona Madre era contenta che il mercenario la contraddicesse. Le obiezioni di Jarlaxle erano più che mai pertinenti e il mercenario la stava aiutando a elaborare i particolari della nuova alleanza e della marcia su Mithril Hall.

Triel lanciò un'occhiata sospettosa alla madre. Se Matrona Baenre aveva ricevuto istruzioni precise direttamente dalla Regina Aracnide, come aveva affermato poco prima, perché desiderava e persino tollerava le obiezioni di quello sfrontato mercenario? Perché Matrona Baenre permetteva che venisse messa in dubbio la sua decisione di marciare su Mithril Hall?

«La magia ora funziona» ribatté Baenre.

Jarlaxle annuì. Dalle voci che gli erano giunte da ogni parte, quell'affermazione era vera. «Non avrete nessuna difficoltà a formare nuove alleanze dopo la distruzione del Casato di Oblodra. Matrona Mez'Barris Armgo vi è

stata sempre accanto e nessuna matrona madre oserebbe mai rifiutarsi di dare il suo aiuto.»

«La Faglia Uncinata è grande abbastanza da contenere le macerie di molti altri palazzi ancora» lo apostrofò Baenre con voce dura.

«È vero» mormorò Jarlaxle ridacchiando. «Questo è il periodo delle alleanze, indipendentemente dalla loro ragione d'essere.»

«È giunto il momento di marciare verso Mithril Hall,» lo interruppe Baenre con decisione. «È giunto il momento di osare e dare gloria maggiore alla Regina Aracnide.»

«Abbiamo subito molte perdite» si azzardò a dire Jarlaxle. «Il Casato di Oblodra e i suoi schiavi folletti dovevano condurre l'attacco e cadere nelle trappole tese dai nani contro i *drow*.»

«Altri folletti verranno prelevati dalle loro gallerie nella Faglia Uncinata» lo rassicurò Baenre.

Jarlaxle non poteva darle torto, ma Baenre sarebbe riuscita a raccogliere solo qualche centinaia di folletti, mentre il Casato di Oblodra ne avrebbe riunito parecchie migliaia.

«L'ordine gerarchico della città è insicuro e traballante» osservò il mercenario. «Il Terzo Casato non esiste più mentre il Quarto è stato privato della matrona madre. Nemmeno la vostra famiglia è riuscita a ristabilirsi dalla morte di Dantrag e Vendes e recuperare le forze perdute in seguito alla fuga del rinnegato.»

Baenre scivolò sul bordo del trono. Jarlaxle non batté ciglio, a differenza della maggior parte dei figli e delle figlie di Baenre che temettero che la madre comprendesse le implicazioni di quelle parole e non sopportasse l'idea che la sua prole si azzannasse per accaparrarsi i posti lasciati vuoti dal fratello e dalla sorella morti.

Baenre si alzò di scatto e si fermò davanti al trono mentre il suo sguardo scivolava sui visi dei figli e si fermava su quello dell'impertinente mercenario. «Vieni con me» disse con voce imperiosa.

Jarlaxle si scostò per lasciarla passare. Triel avanzò di un passo per seguirli, ma Baenre piroettò su se stessa e la bloccò con un'occhiata di fuoco. «Voglio solo lui» disse a bassa voce.

Mentre Baenre e il mercenario si allontanavano, in una colonna nera al centro della Sala del Trono si aprì una fessura. L'apertura si allargò e una porta scorrevole scivolò lungo guide invisibili.

Non appena entrarono in una stanza cilindrica, Jarlaxle temette che Baenre lo investisse di insulti e lo minacciasse, ma la Matrona Madre non

disse nulla e si diresse silenziosamente verso un'apertura nel pavimento. Vi entrò e scese fluttuando magicamente verso il livello inferiore, il terzo nel grande palazzo di Baenre. Dovette affrettarsi a seguirla e a poco a poco si ritrovò nelle segrete del palazzo.

Baenre continuava a non dargli spiegazioni e Jarlaxle cominciò a temere di venire imprigionato in quell'orrido luogo. Molti *drow*, e persino nobili di alto lignaggio, erano andati incontro a quell'orribile destino. Correva voce che molti erano stati tenuti prigionieri in quelle celle per centinaia d'anni, dove venivano torturati senza tregua e guariti dai potenti lenimenti delle sacerdotesse solo per essere sottoposti nuovamente ad atroci torture.

Con un gesto veloce e deciso della mano Baenre allontanò le due guardie che si trovavano davanti alla porta di una cella.

Jarlaxle avanzò incuriosito e vide un nano incatenato alla parete. Il mercenario lanciò un'occhiata a Baenre e solo allora si accorse che non indossava una delle sue collane, quella a cui era appeso un anello ricavato dal dente di un nano.

«Una nuova preda?» le chiese Jarlaxle guardandosi intorno.

«L'ho catturato duemila anni fa» spiegò lei. «Ti presento Gandalug Battlehammer, capostipite del clan dei Battlehammer e fondatore di Mithril Hall.»

Jarlaxle socchiuse la bocca dallo stupore. Aveva udito voci secondo le quali lo strano pendaglio di Matrona Baenre conteneva l'anima di un antico re dei nani, ma mai aveva sospettato di trovarselo davanti in carne e ossa. Si rese improvvisamente conto che la ragione dell'assalto a Mithril Hall non interessava affatto Drizzt Do'Urden. Il rinnegato non era altro che una scusa che giustificava qualcosa che Baenre desiderava da molto tempo.

«Duemila anni?» ripeté Jarlaxle lanciandole un'occhiata curiosa e chiedendosi quale mai poteva essere l'età di quel nano in catene.

«Ho conservato la sua anima per secoli» spiegò Baenre fissando con occhi duri il nano. «Nel periodo in cui Lloth non udiva le nostre preghiere, l'anello è andato distrutto e Gandalug è tornato in vita.» Si avvicinò al nano nudo e gli posò una mano sulla spalla. «È vivo, ma non libero com'era un tempo.»

Gandalug si schiarì la gola come se volesse sputare in faccia a Baenre, ma cambiò subito idea quando si rese conto che un piccolo ragno era sgusciato da sotto l'anello che la Matrona Madre portava al dito e si stava lentamente facendo strada verso il suo collo.

Gandalug sapeva che Baenre non lo avrebbe ucciso perché aveva biso-

gno di lui per portare a termine i suoi piani di conquista. Non temeva la morte, ma l'avrebbe preferita al tormento che gli si prospettava e alla possibilità che lui potesse causare involontariamente la rovina e la morte del suo stesso popolo. La terribile mente assassina alleata di Baenre gli aveva sconvolto la mente, impossessandosi di tutti i suoi pensieri ed estorcendogli informazioni che nemmeno le più dure torture avrebbero mai potuto carpire.

Il nano non aveva nulla da temere, ma quella constatazione non lo rincuorava affatto. Odiava i ragni con tutte le sue forze. Li odiava e ne aveva un terrore folle. Non appena avvertì quella creatura pelosa solleticargli il collo, strabuzzò gli occhi inorridito e irrigidì i muscoli del corpo, mentre gocce di sudore cominciavano a rigargli la fronte.

Baenre ritrasse la mano e si avvicinò sorridendo a Jarlaxle. L'espressione trionfante sul suo viso sembrava sottolineare il fatto che la presenza di Gandalug doveva assolutamente dileguare tutti i dubbi del mercenario.

Ma i dubbi rimanevano. Jarlaxle non aveva mai dubitato che Menzoberranzan fosse in grado di sconfiggere Mithril Hall, né che l'assalto fosse coronato dal successo. Ma quale sarebbero state le conseguenze di quella conquista? La città dei *drow* era governata dal caos. Presto si sarebbe assistito a una feroce lotta, fors'anche una guerra vera e propria, per impossessarsi delle alte cariche lasciate libere dalla distruzione del Casato di Oblodra e dalla morte di Ghenni'tiroth Tlabbar. Dopo aver vissuto per secoli a pochi passi dal disastro assieme al suo esercito di spie, Jarlaxle aveva intuito il pericolo di estendere troppo la sfera del proprio potere, perché così facendo si correva il rischio di correre incontro al fallimento.

Ma in cuor suo si rese conto che non sarebbe riuscito a convincere Matrona Baenre. Che facesse come meglio credeva, si disse. Avrebbe lasciato che Baenre marciasse contro Mithril Hall senza obiettare più nulla. Forse l'avrebbe anche incoraggiata a farlo. Se le cose andavano come lei aveva pensato, tanto meglio.

In caso contrario...

Jarlaxle non si dette pena di pensare alle conseguenze. Conosceva la posizione di Gromph e sapeva della sua delusione, che era anche la sua e di tutta Bregan D'aerthe, un esercito composto solo da maschi. Che Baenre marciasse pure contro Mithril Hall e, se avesse fallito, Jarlaxle avrebbe seguito il suo consiglio e avrebbe osato senza tanti scrupoli.

Cuori franchi

Drizzt la trovò sullo stesso altopiano rivolto a oriente in cui si era esercitata per settimane per imparare a padroneggiare alla perfezione quella spada dotata di volontà propria. A poco a poco le ombre si allungarono ai piedi delle montagne e il sole calò dietro all'orizzonte alle loro spalle. Le prime stelle cominciarono a brillare nel cielo sopra Luna d'Argento e Sundabar molto più a oriente.

Catti-brie era seduta, immobile con le gambe piegate e le ginocchia raccolte al petto. Parve non accorgersi dell'arrivo del *drow* e continuò a dondolarsi con lo sguardo fisso davanti a sé.

«La notte è meravigliosa» disse Drizzt notando che, nonostante gli voltasse le spalle, l'amica si era accorta del suo avvicinarsi silenzioso. «Ma il vento è freddo.»

«Sta arrivando l'inverno» ribatté Catti-brie con voce pacata mentre ammirava l'oscurità impossessarsi lentamente del cielo.

Drizzt avrebbe voluto rispondere qualcosa, ma mai aveva percepito una tensione così profonda fra loro e mai si era sentito così a disagio. Il *drow* si accovacciò accanto a Catti-brie, ma non ebbe il coraggio di guardarla.

«Questa notte chiamerò Guenhwyvar» disse.

Catti-brie si limitò ad annuire.

Quel lungo silenzio colse l'elfo alla sprovvista. L'evocazione della pantera, il primo tentativo da quando la statuetta era stata riparata, non era un avvenimento di poca importanza. Troppi erano i dubbi che lo assillavano. La magia della statuetta avrebbe funzionato a dovere permettendo al felino di ritornare dal suo padrone? Fret aveva cercato di tranquillizzarlo, ma Drizzt non ne era completamente convinto e avrebbe creduto solo dopo aver toccato con mano il manto lucente della pantera.

Anche Catti-brie avrebbe dovuto dimostrare un maggiore interesse, poiché era legata a Guenhwyvar da una tenera e profonda amicizia. Ma il suo protratto silenzio irritò Drizzt che si vide costretto a voltarsi e osservare da vicino l'insolita espressione dell'amica.

Con suo enorme stupore vide grosse lacrime scendere dai meravigliosi occhi blu. Quelle lacrime dissiparono la rabbia provata dall'elfo e gli confermarono che quanto era accaduto fra loro non era stato ancora dimenticato. L'ultima volta che si erano incontrati, proprio su quella stessa radura, avevano evitato di esternare le domande che assillavano le loro menti, sca-

ricando la tensione in un energico combattimento di spade e scimitarre. Catti-brie aveva usato tutte le sue energie per concentrarsi e imparare a domare la sua nuova spada, ma a compito ultimato, aveva avuto tutto il tempo per pensare. Proprio come Drizzt, anche Catti-brie stava ricordando.

«Tu sapevi che era la spada?» chiese la giovane amica con voce implorante.

Drizzt abbozzò un sorriso nel tentativo di confortarla. Era evidente che era stata la spada senziente a spingerla fra le sue braccia. Era stata tutta colpa della spada, ma nel profondo del cuore di Drizzt, e anche in quello di Catti-brie, le speranze camminavano su sentieri che si snodavano in direzioni opposte. Da tempo percepivano una strana tensione che complicava tutto, e soprattutto ora, dopo l'incidente di Khazid'hea.

«Hai fatto bene a respingermi» disse Catti-brie tossendo per nascondere un singhiozzo.

«Ti ho respinto solo perché ho veduto il pomo della spada» disse lui dopo un lungo silenzio. Lo sguardo dell'amica scivolò dal cielo stellato al viso rischiarato da due incantevoli occhi violetto dell'elfo.

«La colpa è della spada» ripeté Drizzt. «Solo della spada.»

Catti-brie non batté ciglio e nel profondo del proprio essere non poté fare a meno di ammirare l'animo nobile dell'amico. Molti uomini, infatti, avrebbero approfittato della situazione. Sarebbe stata una cosa cattiva se entrambi avessero ceduto, si chiese. I sentimenti che provava per Drizzt erano profondi e veri. Era legata a lui dal resistente filo dell'amicizia e dell'amore.

Sì, decise infine. Sarebbe stata una cosa riprovevole poiché se da un lato a Drizzt era stato offerto il suo corpo, era stata Khazid'hea a determinare la sua reazione. E da quel giorno fra loro si percepiva un sottile disagio, ma se Drizzt avesse ceduto, se non fosse stato così nobile in una situazione così assurda e avesse accettato quell'offerta, allora non avrebbero più avuto il coraggio di guardarsi negli occhi, come stavano facendo ora, seduti in silenzio in mezzo alla silenziosa radura su cui il manto nero trapuntato di diamanti della notte si stava lentamente spiegando.

«Sei un brav'uomo, Drizzt Do'Urden» disse Catti-brie con un ampio sorriso.

«È difficile definirmi un uomo» ribatté Drizzt ridendo per allentare la tensione.

Ma i loro sorrisi svanirono quasi subito per lasciar posto a una struggente tenerezza frammista a una cieca paura.

«Tu sai che lo amavo» disse Catti-brie dopo un attimo di esitazione.

«E lo ami ancora» aggiunse Drizzt con un sorriso quando si accorse che Catti-brie si era voltata per guardarlo.

Ma la ragazza distolse subito lo sguardo e fissò le stelle mentre i suoi pensieri correvano a Wulfgar.

«E l'avresti sposato» aggiunse l'elfo.

Catti-brie non ne era tanto sicura. Per quanto lo avesse amato, Wulfgar portava con sé il retaggio della sua gente, un popolo in cui la donna era considerata una serva. Il barbaro era maturato molto, ma a mano a mano che si avvicinava il giorno in cui avrebbe sposato Catti-brie, era diventato sempre più protettivo e insopportabile. E Catti-brie non era affatto disposta a tollerare quel comportamento.

I dubbi le agitarono i lineamenti perfetti del viso e Drizzt capì il turbamento dell'amica.

«Lo avresti sposato comunque» disse l'elfo.

«Wulfgar non era uno sciocco» si affrettò ad aggiungere quando Catti-brie lo guardò negli occhi.

«Non dare tutta la colpa a Entreri e alla gemma dell'*halfling*» lo ammonì Catti-brie. Dopo aver sventato la minaccia dell'incursione dei *drow* subito dopo la morte di Wulfgar, Drizzt aveva spiegato a lei e a Bruenor, che più di ogni altro aveva bisogno di udire una spiegazione, che Entreri, fingendosi Regis, aveva usato i poteri ipnotici del rubino su Wulfgar. Ma quell'ipotesi non poteva giustificare completamente il comportamento irriverente del barbaro perché Wulfgar aveva cominciato ad assillarla con la sua gelosa possessività molto prima dell'arrivo di Entreri a Mithril Hall.

«La gemma ha sicuramente peggiorato la sua situazione» obiettò Drizzt.

«Spingendolo nella direzione in cui desiderava andare.»

«No.» Il tono duro e sicuro di quella risposta colse Catti-brie di sorpresa. La ragazza piegò il capo di lato e rimase in attesa delle spiegazioni del *drow*.

«Aveva paura» proseguì Drizzt. «Nulla al mondo avrebbe potuto spaventare il possente Wulfgar più del pensiero di poter perdere la sua Catti-brie.»

«La *sua* Catti-brie?» ripeté lei sbigottita.

Drizzt abbozzò un sorriso. «Sì, la sua Catti-brie, come lui era il tuo Wulfgar.»

«Lui ti amava» si affrettò ad aggiungere l'elfo. «Con tutto il suo cuore.» Drizzt rimase zitto, ma Catti-brie non disse nulla. «Lui ti amava ed è stato

proprio il suo amore a farlo sentire vulnerabile e impaurirlo. Wulfgar avrebbe potuto sopportare qualsiasi dolore, torture indicibili, battaglie cruente e persino la morte senza avere paura, ma il minimo broncio sul volto di Catti-brie gli bruciava come un pugnale infuocato conficcato nel cuore.»

«E così si è comportato da sciocco nei giorni che precedevano la vostra unione» aggiunse. «Ma nel momento in cui saresti scesa sul campo di battaglia, lui si sarebbe specchiato nella tua forza e indipendenza e avrebbe capito il suo errore. A differenza della sua gente orgogliosa e caparbia, a differenza di Berkthgar, Wulfgar sapeva ammettere i propri errori ed era in grado di correggersi.»

Mentre ascoltava le parole sagge dell'amico, Catti-brie riandò con il pensiero alla battaglia in cui Wulfgar aveva perduto la vita. Le paure che il barbaro aveva nutrito nei confronti della sua amata avevano avuto un ruolo importante nella sua morte, ma prima che il destino lo allontanasse per sempre da lei, Wulfgar l'aveva guardata negli occhi e aveva compreso il prezzo che lui e Catti-brie dovevano pagare per il suo errore.

Catti-brie doveva credere a ciò e ricordare nuovamente quella scena terribile alla luce delle parole del *drow*. Doveva credere che l'amore che provava per Wulfgar era stato vero e che il barbaro era esattamente ciò che lei aveva creduto.

E ora ci era finalmente riuscita. Per la prima volta dalla morte del giovane e coraggioso barbaro, Catti-brie riusciva a ricordarlo senza quel penoso rimorso, senza quella paura che l'aveva torturata fino ad allora e che l'aveva spinta a credere che, se Wulfgar fosse ancora in vita, lei non lo avrebbe mai sposato. Drizzt aveva ragione. Wulfgar avrebbe ammesso i suoi errori nonostante il suo orgoglio e sarebbe cresciuto e maturato come aveva sempre fatto. Era quella la qualità che più apprezzava in lui, una dote quasi infantile grazie alla quale il barbaro considerava la sua vita e il mondo stesso come un modo per migliorare o un luogo in cui trovare sempre il posto migliore.

Il sorriso che illuminò il volto di Catti-brie fu il più bello e sincero che avesse mai abbozzato in quegli ultimi tempi. Si sentì improvvisamente libera del passato e riconciliata con la vita, pronta a incamminarsi verso altre mete.

Catti-brie guardò il *drow* con espressione meravigliata e incuriosita. Avrebbe potuto raggiungere altre mete, si disse, ma qual era il vero significato di tutto ciò?

Scosse lievemente il capo e l'ombra del turbamento le attraversò lo sguardo. Drizzt le scostò una ciocca di capelli dalla guancia, così pallida rispetto alla pelle scura della mano dell'elfo.

«Ti voglio bene» ammise Drizzt. «Proprio come tu mi vuoi bene» aggiunse con voce pacata. «E anch'io, come te, devo guardare avanti e trovare il mio posto nel mondo e fra i miei amici, al tuo fianco, senza Wulfgar.»

«Forse in futuro» disse Catti-brie con un sussurro.

«Forse» mormorò Drizzt. «Ma ora...»

«Amici» concluse lei.

Drizzt ritrasse la mano e la tenne sospesa davanti al viso dell'amica. Dopo un attimo di esitazione Catti-brie la strinse con forza.

Amici.

Quell'attimo parve protrarsi all'infinito. I loro sguardi si persero negli occhi dell'altro. Le parole non erano necessarie e avrebbero trascorso la notte così, se non fosse stato per un vociare concitato e un trambusto assordante alle loro spalle.

«Stupido elfo, avresti potuto farlo al coperto!» tuonò Bruenor.

«Il cielo stellato è molto più adatto per Guenhwyvar» sbuffò Regis senza fiato. I due attraversarono un cespuglio in fretta e furia e raggiunsero i due amici in mezzo alla radura.

«Stupido elfo?!» ripeté Catti-brie voltandosi verso il padre.

«Bah!» sbottò Bruenor. «Io veramente non volevo...»

«Insomma, l'hai detto» tagliò corto Regis, ma chiuse subito la bocca quando si accorse che Bruenor lo stava guardando con espressione torva.

«E va bene, ho detto stupido elfo!» ammise Bruenor voltandosi verso Drizzt. «Ma non ho tempo da perdere, io! Devo finire il mio lavoro!» Si volse verso il sentiero che conduceva alla porta orientale di Mithril Hall. «Dentro» concluse.

Drizzt trasse la statuetta di onice da sotto la tunica e la posò a terra, proprio davanti agli stivali del nano. «Quando Guenhwyvar sarà di nuovo fra noi, le spiegherò la ragione per cui non hai potuto assistere al suo ritorno» disse con un sorriso.

«Stupido elfo» mormorò Bruenor a denti stretti, temendo che l'elfo ordinasse alla pantera di dormire sulla sua pancia.

Catti-brie e Regis scoppiarono in una fragorosa risata, ma la loro allegria venne attraversata da un sottile nervosismo quando Drizzt cominciò a chiamare la pantera. Nell'eventualità che Guenhwyvar non fosse guarita e non fosse riuscita a tornare da loro, avrebbero provato un dolore non infe-

riore a quello della perdita di Wulfgar.

Tutti erano accomunati da quel timore, anche il burbero Bruenor che avrebbe negato l'evidenza del suo affetto per il felino anche sul letto di morte. Il silenzio era totale. A poco a poco sottili pennacchi di fumo grigiastro si formarono attorno alla statuetta, vorticarono sempre più veloci e divennero più consistenti.

Guenhwyvar si guardò intorno confusa, scrutando a uno a uno i quattro compagni che la circondavano.

Drizzt fu il primo a sospirare di sollievo. La sua cara amica e compagna era sana e salva. Il manto era nero e lucido e i suoi muscoli erano ritornati sodi e scattanti.

L'elfo aveva fatto in modo che anche Bruenor e Regis assistessero a quel momento importante. Il ritorno di Guenhwyvar doveva avvenire sotto gli occhi di tutti e quattro.

Ma quella notte la compagnia sarebbe stata al completo solo se ci fosse stato anche il sesto amico. Nelle poche ore di pace rimaste a Mithril Hall Wulfgar, figlio di Beornegar, avrebbe reso più chiara quella notte stellata.

PARTE 4

DROW IN MARCIA

Notai qualcosa di veramente sorprendente e consolante mentre tutti noi, i difensori di Mithril Hall e delle zone limitrofe, attendavamo l'approssimarsi della fine dei preparativi e l'arrivo dei drow.

Io sono un drow. *La mia pelle è la prova inconfutabile della mia diversità. La sfumatura dello stesso colore dell'ebano dimostra in modo chiaro e innegabile il mio lignaggio. Tuttavia, non un'occhiata di disprezzo mi è stata diretta, non uno sguardo di costernazione mi è stato rivolto dagli Harpell e dai loro amici, non una parola caustica mi è stata scoccata dal volubile Berkthgar e dal suo popolo di guerrieri. Nessun nano, nemmeno il generale Dagna, che nutre un profondo disprezzo per chiunque non appartenga alla sua razza, ha puntato un indice accusatore contro di me.*

Non conoscevamo le ragioni che spingevano gli elfi scuri ad attaccarci, se il loro arrivo era dovuto alla mia presenza o all'allettante promessa del ricco tesoro nascosto nella città dei nani. Qualunque fosse la causa, agli occhi di tutti io non avevo colpe. Che sensazione sublime provai, io che mi ero addossato da solo il fardello di una colpa per così tanto tempo, il bia-

simo per la precedente incursione, per Wulfgar, per Catti-brie che era stata obbligata dall'amicizia che provava per me ad accorrere in mio aiuto a Menzoberranzan.

Avevo portato quel pesante fardello e coloro che mi circondavano, pur rischiando quanto rischiavo io, non avevano mai mosso dito per aumentarne il peso.

Mi risulta impossibile far comprendere l'eccezionalità di tutto ciò per uno con un passato come il mio alle spalle. Era un gesto di sincera amicizia, reso ancora più importante ed eccezionale dal fatto che era un gesto privo di recondite intenzioni, offerto senza malizia e secondi fini. Troppo spesso in passato i miei "amici" avevano avuto gesti simili come se volessero provare qualcosa, più a se stessi che a me. Si sentivano maggiormente a proprio agio con se stessi perché erano in grado di guardare oltre le ovvie differenze, ovvero oltre al colore della mia pelle.

Guenhwyvar non lo fece mai. Nemmeno Bruenor lo fece mai, né Cattibrie o Regis. All'inizio Wulfgar mi disprezzava, apertamente e senza scuse, per il semplice fatto che ero un elfo scuro. Erano onesti e per tale motivo sono sempre stati miei amici. Ma nei giorni in cui fervevano i preparativi di guerra, ho assistito all'espandersi lento ma costante di quell'alone di amicizia. Compresi che i nani di Mithril Hall, gli uomini e le donne di Settlestone e molti altri ancora mi accettavano per quello che veramente ero.

Tale è la natura onesta dell'amicizia, quando diventa sincera e non fine a se stessa. Fu proprio in quei giorni che Drizzt Do'Urden comprese, una volta per tutte, di non appartenere più a Menzoberranzan.

E finalmente lanciai lontano quel fardello di colpe, e sorrisi.

Drizzt Do'Urden

17

Blingdenstone

Si muovevano come ombre fra le ombre, profili indistinti e silenziosi che scomparivano prima ancora che l'occhio potesse poggiarsi su di loro. Trecento elfi scuri avanzavano compatti senza il minimo rumore.

Avevano raggiunto i confini occidentali di Menzoberranzan, dove si dipanavano le gallerie più comode e ampie che li avrebbero portati verso oriente e verso la superficie, verso l'agognata Mithril Hall. Blingdenstone,

il villaggio degli *svirfnebli*, creature odiate dai *drow*, non era molto lontano e avrebbe rappresentato una piacevole distrazione in quel lungo e monotono cammino.

Uthegental Armgo si fermò in un anfratto riparato. Le gallerie erano incredibilmente ampie e ciò lo metteva a disagio. Gli *svirfnebli* erano pericolosi strateghi e abili costruttori. In combattimento il loro esercito ricorreva a una disciplinata formazione e persino a micidiali macchine da guerra per far fronte ai *drow* dotati di una strabiliante abilità con le armi e di maggiore iniziativa personale. L'ampiezza delle gallerie che stavano percorrendo non era affatto casuale, si disse Uthegental, e tanto meno un fenomeno naturale. Il nemico aveva preparato il campo di battaglia con lungimirante tempestività.

E se così stavano le cose, dov'erano andati a finire? Uthegental era entrato nel loro territorio a capo di trecento *drow* al cui seguito avanzavano altri ottomila elfi scuri e molte migliaia di schiavi umanoidi. Blingdenstone distava una ventina di minuti di marcia da dove si trovava ora e i suoi esploratori sicuramente vedevano già le mura del villaggio. Com'era possibile che non avessero ancora incontrato nemmeno l'ombra di uno *svirfnebli*?

L'inferocito maestro d'armi di Barrison del'Armgo non era soddisfatto. A Uthegental piacevano le situazioni prevedibili, almeno per quanto concerneva il nemico, e in cuor suo aveva sperato in qualche scaramuccia con gli gnomi prima di giungere al loro villaggio. Non era stato un caso che lui, assieme ai suoi soldati, si trovasse in prima linea. Era stata un'espressa concessione fatta da Baenre a Mez'Barris che si esplicitava in un'affermazione dell'importanza del Secondo Casato. Ma in tale concessione si annidava la responsabilità che Matrona Mez'Barris aveva prontamente scaricato sulle massicce spalle di Uthegental. Da quella guerra il Casato di Barrison del'Armgo doveva ricavare il massimo della gloria, in particolar modo dopo l'incredibile sfoggio di potere di Matrona Baenre nella distruzione del Casato di Oblodra. Al termine della marcia contro Mithril Hall, avrebbe avuto inizio la riorganizzazione gerarchica di Menzoberranzan. Le guerre interne sembravano inevitabili, dato che molti posti invitanti erano ancora vuoti e il Casato di Barrison del'Armgo li guardava con occhi pieni di cupidigia.

Per tale motivo Matrona Mez'Barris aveva promesso cieca fedeltà a Baenre e in cambio aveva chiesto di venire esentata dalla spedizione. Era rimasta a Menzoberranzan per consolidare la posizione del suo casato e

aiutare Triel Baenre a intessere una fitta rete di menzogne e alleati per proteggere il Casato di Baenre da altre accuse. Baenre aveva accettato l'offerta di Mez'barris, consapevole del fatto che anche lei sarebbe stata vulnerabile se le cose non fossero andate bene a Mithril Hall.

E poiché la matrona madre del suo casato si trovava a Menzoberranzan, doveva essere Uthegental a scovare la gloria per il Casato di Barrison del'Armgo. Il guerriero era felice di essersi assunto quell'incarico, ma si sentiva sulle spine perché desiderava combattere. Solo così, immergendo il suo tridente nel sangue del nemico, avrebbe soddisfatto il suo desiderio di lotta.

Ma dov'erano andati a cacciarsi quei disgustosi svirfnebli, si chiese. I piani non prevedevano un attacco contro Blingdenstone, almeno non durante l'andata. Se proprio doveva esserci un'incursione contro il villaggio degli gnomi, avrebbero avuto tempo al ritorno da Mithril Hall, ovvero dopo il raggiungimento del loro principale obiettivo. Gli era stato tuttavia concesso il permesso di mettere alla prova le fortificazioni degli *svirfnebli* e di battersi con qualsiasi gnomo che lui e i suoi guerrieri avessero incontrato lungo le gallerie.

Uthegental non vedeva l'ora di agire e aveva deciso che se avesse trovato un varco sufficiente nelle difese degli gnomi, si sarebbe spinto oltre nella speranza di tornare da Baenre con la testa del re degli *svirfnebli* conficcata nel suo tridente.

Quella sarebbe stata la gloria destinata a Barrison del'Armgo.

Un'esploratrice oltrepassò le guardie e si avvicinò al guerriero. Le sue mani presero a muoversi veloci per spiegare al capo che, nonostante fosse riuscita ad avvicinarsi molto alla scalinata che conduceva ai portali anteriori di Blingdenstone, non aveva veduto nemmeno uno *svirfnebli.*

Era evidente che avevano teso un'imboscata, pensò il feroce maestro d'armi. Gli *svirfnebli* li stavano aspettando al varco. Al posto loro, gli elfi scuri, che appartenevano a una razza famosa per la loro micidiale e precisa cautela, si sarebbero già fatti avanti. In verità la missione esploratrice di Uthegental poteva ritenersi conclusa e il maestro d'armi avrebbe potuto tornare da Matrona Baenre con un rapporto che l'anziana signora avrebbe apprezzato moltissimo.

Ma Uthegental non era affatto soddisfatto e, se doveva essere sincero, era infuriato.

Portami laggiù, disse muovendo freneticamente le dita.

Sei troppo importante, ribatté la soldatessa.

«Tutti noi lo siamo» sbottò Uthegental spazientito, attirando su di sé lo sguardo sorpreso di tutti. «Passate parola» aggiunse. «Seguitemi fin sotto le porte di Blingdenstone!»

I soldati si scambiarono occhiate nervose. L'esercito *drow* contava trecento guerrieri. Tutto sommato era una forza considerevole, ma Blingdenstone era dotata di un esercito ben più numeroso e gli *svirfnebli*, amanti delle trappole di pietra e alleati di potenti mostri provenienti dal Piano della Terra, non erano nemici da sottovalutare. Ma nessuno osò protestare, anche perché Uthegental Armgo era l'unico che conosceva i segreti piani di Matrona Baenre.

L'esercito arrivò ai piedi della porta di Blingdenstone, che era chiusa e protetta da un micidiale marchingegno che sarebbe caduto non appena qualcuno avesse tentato di aprirla. Uthegental chiamò una sacerdotessa.

Riesci a far passare qualcuno di noi oltre quella barriera?, le chiese, e non appena la sacerdotessa annuì, le disse che sarebbe stato lui a entrare nel villaggio.

La sua era una richiesta alquanto insolita. Nessun capo entrava per primo in una città nemica poiché quello era un compito affidato ai soldati dei ranghi inferiori. Ma nessuno osò obiettare. Dal canto suo la sacerdotessa si strinse nelle spalle. Non le importava nulla se quel maschio arrogante finiva dilaniato dal nemico. Cominciò a formulare un incantesimo che avrebbe trasformato il maestro d'armi in uno spettro inconsistente in grado di scivolare anche attraverso la fessura più piccola. Quando la sacerdotessa smise di mormorare, Uthegental si allontanò con passo deciso senza nemmeno lasciare istruzioni in caso non fosse ritornato.

Poco dopo, oltrepassata la guardiola e attraversati i fossati difensivi e le fortificazioni, entrò nel villaggio. Il maestro d'armi era il secondo *drow*, dopo Drizzt Do'Urden, che aveva l'onore di ammirare le case arrotondate degli *svirfnebli* e il dedalo di tortuose vie che attraversava la loro città. Blingdenstone, costruita rispettando la morfologia della pietra circostante, era così diversa da Menzoberranzan che invece era frutto di menti più raffinate.

Uthegental la trovò ripugnante e, con sua enorme sorpresa, completamente deserta.

* * *

Dal bordo della profonda grotta Belwar Dissengulp osservò a ovest di

Blingdenstone e si chiese se aveva fatto bene a convincere re Schnicktick ad abbandonare il villaggio. Il Primo Guardiano delle Gallerie aveva osservato che, dopo il ritorno della magia, i *drow* si sarebbero messi in marcia verso Mithril Hall e pertanto si sarebbero spinti molto vicino a Blingdenstone.

Non aveva incontrato difficoltà a convincere i suoi amici sui propositi di conquista degli elfi scuri, ma l'idea di abbandonare Blingdenstone, raccogliere i propri averi e andarsene dalle proprie case non era stata accolta con molto favore da nessuno. Per oltre duemila anni gli gnomi avevano vissuto sotto la minacciosa ombra di Menzoberranzan e più di una volta avevano temuto che i *drow* avessero intenzione di conquistare la loro terra.

Ora era diverso, pensò Belwar. E aveva tentato il tutto per tutto per convincerli con un discorso appassionato, nonostante su di lui gravasse il dubbio della sua amicizia con l'elfo rinnegato di quella terribile città. Le parole di Belwar, però, non ebbero il potere di intaccare gli animi decisi di Schnicktick e della sua gente fino a quando il consigliere Firble non era intervenuto a difesa del guardiano delle gallerie.

Firble aveva sostenuto con veemenza che la situazione era ben diversa e ben più pericolosa. Menzoberranzan si sarebbe riunita sotto un unico capo e avrebbe sferrato un attacco che non era frutto di una semplice velleità di un solo casato. Gli gnomi e chiunque altro sventurato che si fosse trovato sul sentiero della marcia dei *drow* non avrebbero potuto fare affidamento sulla rivalità interna degli elfi scuri per salvarsi. Firble aveva saputo della caduta del Casato di Oblodra grazie a Jarlaxle, e un gigante della terra inviato segretamente a Menzoberranzan e lungo la Faglia Uncinata dai sacerdoti degli *svirfnebli* aveva confermato quella terribile notizia, tornando con inquietanti racconti sulla distruzione del Terzo Casato. E fu così che quando, durante il loro ultimo incontro, Jarlaxle suggerì che sarebbe stato alquanto inopportuno ospitare Drizzt Do'Urden, il perspicace Firble comprese che gli elfi scuri avevano riorganizzato il loro esercito e stavano effettivamente mettendosi in marcia verso Mithril Hall.

Forte di quella ferale notizia, il popolo degli *svirfnebli* aveva abbandonato Blingdenstone e Belwar aveva avuto un peso determinante in quella decisione sofferta. La responsabilità gravava pesantemente sulle spalle del guardiano delle gallerie, che ora metteva in dubbio i ragionamenti che fino a poco tempo prima, quando il pericolo pareva incombere sulle loro teste, gli erano sembrati logici e scontati. Le gallerie occidentali erano tranquille, come se il nemico stesse avanzando con il favore delle ombre. I cunicoli

sembravano trasudare una tranquillità incontaminata. La guerra che Belwar aveva previsto pareva essere ancora molto lontana.

Anche tutti gli altri gnomi avvertivano la stessa sensazione e Belwar fu udito più di una volta lamentarsi della decisione di evacuare Blingdenstone in fretta e furia considerandola avventata e sciocca.

Ma solo quando anche l'ultimo *svirfnebli* aveva lasciato il villaggio e anche l'ultima carovana si era messa in marcia verso occidente, Belwar si era reso conto della gravità di quella partenza e aveva percepito il peso emotivo di quell'azione. Così facendo gli gnomi avevano ammesso a se stessi di non essere in grado di affrontare i *drow*, né di proteggere se stessi e le loro case dall'esercito degli elfi scuri. Quella constatazione disorientava tutti, e più di chiunque altro Belwar stesso. L'illusione della sicurezza, della potenza dei loro sciamani e del loro stesso dio era stata scossa nelle fondamenta senza nemmeno lo spargimento di una sola goccia di sangue.

Belwar si sentì un vigliacco.

Il Primo Guardiano delle Gallerie cercò di rincuorarsi. A Blingdenstone qualcuno stava vegliando. Un gigante della pietra, mimetizzato fra le rocce, aveva ricevuto l'ordine di aspettare e osservare per poi riferire quanto aveva veduto agli sciamani che lo avevano evocato. Se gli elfi scuri fossero entrati nel villaggio, proprio come Belwar si aspettava, gli gnomi lo avrebbero saputo.

Ma cosa sarebbe successo se i drow *non fossero arrivati*, si chiese Belwar. Se lui e Firble si fossero sbagliati in merito alla temuta marcia, quali perdite avrebbero subito gli *svirfnebli* per essere stati così prudenti?

Gli *svirfnebli* avrebbero potuto continuare a sentirsi sicuri a Blingdenstone?

* * *

Matrona Baenre non fu soddisfatta del rapporto di Uthegental secondo cui il villaggio degli gnomi era deserto. L'espressione delusa sul suo volto non era nulla al confronto dell'ira che storpiava il viso di Berg'inyon, fermo al suo fianco. Il giovane Baenre socchiuse gli occhi per osservare meglio il maestro d'armi del Secondo Casato, e in quello sguardo Uthegental vi colse la sfida.

Baenre comprese la ragione della rabbia del figlio. Il fatto che Uthegental avesse deciso in modo così inopportuno di entrare a Blingdenstone aveva irritato anche lei. Quel gesto rifletteva la disperazione di Mez'Barris.

Era ovvio che la matrona madre si sentiva vulnerabile e impotente dopo lo sfoggio di potenza di Matrona Baenre contro il Casato di Oblodra e per tale motivo aveva coinvolto Uthegental gettandogli addosso una pesante responsabilità.

Uthegental marciava per la gloria di Barrison del'Armgo, si disse Matrona Baenre, e la marcia dei suoi trecento guerrieri era alimentata dal suo stesso fanatismo.

Matrona Baenre considerò quella notizia alla luce dell'espressione del figlio e concluse che la stolta audacia di Uthegental avrebbe aiutato Berg'inyon a eccellere. Ma se avesse fallito, se Uthegental avesse ucciso Drizzt Do'Urden, poiché quello era il premio tanto ambito, e se Berg'inyon fosse stato ucciso per mano di Uthegental, quella rabbia e quell'affannarsi sarebbero stati irrilevanti. Era la marcia che importava. Quella marcia sarebbe stata un avvenimento molto più grande del Casato di Baenre stesso, molto più importante di qualsiasi desiderio personale a eccezione, forse, dei desideri di Matrona Baenre.

La conquista di Mithril Hall, indipendentemente da quanto poteva succedere a suo figlio, le avrebbe permesso di raggiungere gli apici della gloria della Regina Aracnide e il suo casato avrebbe occupato il vertice del potere, diventando invincibile anche se tutti gli altri casati avessero tentato di riunirsi per congiurare contro di lei.

«Puoi andare» disse Matrona Baenre a Uthegental. «Torna in prima linea.»

Il maestro d'armi sorrise e salutò con un inchino, senza mai distogliere lo sguardo da Berg'inyon. Si girò velocemente e fece per andarsene, ma la voce di Baenre lo costrinse a voltarsi di nuovo.

«E se ti capita di trovare le tracce degli *svirfnebli* in fuga» disse la matrona madre mentre il suo sguardo scivolava dal viso del maestro d'armi a quello del figlio, «manda subito un messaggero per informarmi.»

Uthegental scoprì i denti appuntiti con un sorriso disgustoso e dopo un veloce inchino uscì dalla sala correndo.

«Gli *svirfnebli* sono nemici temibili» osservò Baenre con aria distratta rivolgendosi a Berg'inyon. «Uccideranno lui e tutti i suoi soldati.» Non credeva a quanto aveva appena detto, ma lo aveva fatto per tranquillizzare Berg'inyon, ma dall'espressione del suo viso capì che nemmeno lui le credeva.

«E se non succederà così,» aggiunse Baenre voltandosi verso Quenthel e Methil, immobili e impassibili poco lontano, «gli gnomi non rappresentano

comunque una preda interessante. Noi sappiamo qual è lo scopo e la preda di questa marcia» concluse lanciando un'occhiata a Berg'inyon.

L'effetto di quelle parole sul giovane fu istantaneo. Berg'inyon irrigidì la schiena e quando la madre sollevò una mano per congedarlo, spronò la lucertola e si allontanò in fretta.

Baenre si voltò verso Quenthel. *Voglio che siano inviate numerose spie fra i soldati di Uthegental,* disse muovendo veloce le mani. Baenre rimase un attimo soprappensiero e considerò il temperamento del maestro d'armi e l'ipotesi che le spie venissero scoperte. *Tutti maschi,* aggiunse e Quenthel annuì.

I maschi potevano essere sacrificati, si disse accomodandosi sul disco che fluttuava in mezzo all'esercito mentre i suoi pensieri rincorrevano questioni più importanti. L'antagonismo fra Berg'inyon e Uthegental era una questione di poco conto, come lo era l'apparente disobbedienza di Uthegental nei confronti dei comandi ricevuti. Era l'assenza degli *svirfnebli* che la inquietava. Era possibile che gli gnomi stessero preparando un attacco contro Menzoberranzan proprio quando Baenre e il suo esercito stavano marciando verso Mithril Hall?

Matrona Baenre ricacciò subito quel pensiero. Menzoberranzan non era sguarnita di soldati, e quanti erano rimasti obbedivano ai precisi comandi di Mez'Barris Armgo, Triel e Gromph. Se gli gnomi avessero attaccato, sarebbero stati completamente distrutti e ciò avrebbe accresciuto la gloria della Regina Aracnide.

Ma mentre valutava le difese della città, il pensiero di una congiura contro di lei continuò a rimbalzarle dispettosamente nella mente.

Triel ti è fedele e controlla tutto, la tranquillizzò telepaticamente Methil, che procedeva poco lontano e continuava a leggerle i pensieri.

Quelle parole la confortarono. Prima di lasciare Menzoberranzan, aveva chiesto a Methil di scrutare le reazioni della figlia ai suoi piani di guerra, e l'*illithid* l'aveva tranquillizzata. Triel non era contenta della decisione di marciare verso Mithril Hall, poiché temeva che la madre corresse il rischio di fare un passo molto più lungo delle sue gambe. Tuttavia era convinta che, alla luce della distruzione del Casato di Oblodra, Lloth desiderava quella guerra. E per tale motivo Triel non avrebbe cercato di assumere il controllo del Casato di Baenre durante l'assenza della madre, né avrebbe tentato di rivoltarsi contro la madre.

Baenre si rilassò. Tutto stava procedendo secondo i suoi piani. Non le interessava che quegli gnomi vigliacchi fossero fuggiti.

Se doveva essere sincera, tutto stava procedendo molto meglio del previsto. L'antagonismo fra Uthegental e Berg'inyon nascondeva grandi possibilità di divertimento. Le ipotesi erano interessanti, si disse. Se Uthegental avesse ucciso Drizzt e Berg'inyon, Matrona Baenre avrebbe costretto quel selvaggio guerriero a diventare il maestro d'armi del Casato di Baenre. E Mez'Barris non avrebbe osato protestare, non dopo la conquista di Mithril Hall.

18

Incontri difficili

«Regweld, nostro capo, sta conferendo con re Bruenor» disse un cavaliere che indossava un'armatura strana, completamente ricoperta di borchie e speroni, le cui maglie erano rivolte verso l'esterno per deviare i colpi anziché assorbirli.

Gli altri cinquanta suoi compagni erano abbigliati allo stesso modo. Sul loro insolito vessillo era rappresentato un uomo dalla chioma irsuta e con le braccia rivolte verso l'alto, in piedi sul tetto di una casa. Dalle sue mani uscivano lampi di luce che si estendevano verso l'alto, così simili a un ponte luminoso che lo collegava con il cielo. Quello era il vessillo dei Guerrieri di Sellalunga, un drappello di uomini capaci quanto bizzarri. Erano arrivati a Settlestone in quel giorno freddo e grigio, sulla scia dei primi fiocchi di neve.

«Regweld condurrà voi» rispose un altro guerriero, che torreggiava sulla sella, il cui viso portava i segni di innumerevoli battaglie. La sua armatura, e quella dei suoi quaranta compagni, era più convenzionale delle altre, e il suo vessillo, che raffigurava un cavallo e una lancia, apparteneva a Nesme, l'orgogliosa città che si trovava ai confini delle Paludi dei Troll. «Ma non noi. Siamo i Cavalieri di Nesme e siamo i capi di noi stessi.»

«Solo perché siete arrivati per primi non significa che siate voi a determinare le regole» osservò un guerriero di Sellalunga.

«Non dimentichiamo il nostro scopo» li interruppe un terzo cavaliere che si stava avvicinando al trotto assieme ad altri due, per salutare i nuovi arrivati. Non appena fu abbastanza vicino, gli altri notarono il suo viso spigoloso, i suoi capelli dorati dello stesso colore degli occhi. Non era un uomo, bensì un elfo molto alto per la sua razza. «Il mio nome è Besnell di Luna d'Argento e porto con me cento soldati della Signora Alustriel. Non

appena inizierà la battaglia ognuno di noi troverà il suo posto, ma se fra noi ci dev'essere un capo, quello sarò io poiché parlo per conto di Alustriel, Signora di Luna d'Argento.»

Il soldato di Nesme e quello di Sellalunga si guardarono sbigottiti. Le loro città, e soprattutto Nesme, vivevano sotto l'ombra di Luna d'Argento e i rispettivi capi non avrebbero mai osato opporsi all'autorità di Alustriel.

«Ma qui non siamo a Luna d'Argento» sbottò Berkthgar, che se ne stava ad ascoltare l'alterco nella penombra di una porta in attesa che giungesse il momento giusto per intervenire. «Siamo a Settlestone, il cui capo è Berkthgar, e a Settlestone le regole vengono dettate da Berkthgar in persona.»

La tensione si fece palpabile nell'aria. I due soldati di Luna d'Argento accanto a Besnell irrigidirono i muscoli. L'elfo rimase a osservare l'imponente barbaro avvicinarsi mentre la spada gigantesca che portava a tracolla dondolava a ogni passo. Besnell non si faceva mai toccare da simili situazioni e la sua posizione all'interno di Luna d'Argento provava il fatto che non lasciava mai che l'orgoglio ottenebrasse la sua capacità di giudizio.

«Ben detto, Berkthgar l'Audace» rispose con voce cortese. «Ed è la verità» aggiunse voltandosi verso gli altri due capi. «Noi siamo partiti da Luna d'Argento, tu da Nesme e tu da Sellalunga per servire la causa di Berkthgar e quella di Bruenor Battlehammer.»

«Abbiamo risposto alla richiesta d'aiuto di Bruenor» osservò un guerriero di Sellalunga, «e non a quella di Berkthgar.»

«Prenderesti allora il tuo cavallo e ti addentreresti nelle buie gallerie di Mithril Hall?» chiese Besnell che dai suoi incontri con Berkthgar e Cattibrie aveva capito che i nani avrebbero gestito la battaglia sotterranea, mentre i Cavalieri di Nesme e i Guerrieri di Sellalunga avrebbero combattuto nelle zone più fuori mano.

«Lui e il suo cavallo si troveranno sotto terra molto prima di quanto possa immaginare» sbottò Berkthgar trafiggendo il guerriero con un'occhiata minacciosa.

«Basta» tuonò Besnell spazientito. «Siamo venuti qui come alleati e come alleati combatteremo per la causa che ci unisce.»

«È stata la paura a costringerci all'alleanza» osservò un soldato di Nesme. «Tempo fa, nella nostra città abbiamo incontrato quel...» Il soldato osservò a uno a uno i soldati che lo circondavano, quasi stesse cercando le parole giuste per proseguire. «Abbiamo incontrato l'amico dalla pelle scura di re Bruenor» disse infine con un velato tono di disprezzo. «Che vantaggio si può trarre dall'alleanza con un *drow*?»

Il cavaliere non aveva ancora finito di parlare che Berkthgar gli fu addosso, lo afferrò per il bavero e dopo averlo disarcionato lo attirò a sé, a poche spanne dal suo viso furibondo. I soldati di Nesme sfoderarono le loro spade, ma provarono un forte disorientamento quando si accorsero che la gente di Berkthgar uscì dalla penombra, armata fino ai denti.

Besnell si lasciò sfuggire un sospiro e i guerrieri di Sellalunga scossero il capo.

«Se ti azzardi ancora a sparlare di Drizzt Do'Urden,» minacciò Berkthgar, incurante delle armi puntate contro di lui, «mi darai modo di divertirmi un po'. Devo solo decidere se tagliarti in due personalmente oppure consegnarti a Drizzt in modo che abbia l'onore di tagliarti la testa.»

Besnell avvicinò il cavallo al barbaro e lo costrinse ad allontanarsi dal cavaliere di Nesme.

«Drizzt Do'Urden non ucciderebbe mai un uomo per le sue parole» disse l'elfo che aveva avuto modo di conoscere l'elfo guardaboschi durante le sue frequenti visite a Luna d'Argento.

Berkthgar indietreggiò di qualche passo. «Ma Bruenor lo ucciderebbe comunque» disse.

«È vero» ammise Besnell. «E molti altri brandirebbero le armi a difesa dell'elfo scuro. Ma ora basta battibeccare. Se uniamo le nostre forze, possiamo contare centonovanta cavalieri, pronti a battersi per una giusta causa» aggiunse guardandosi intorno e gonfiando il petto per l'orgoglio. «Centonovanta soldati che si uniranno a Berkthgar e ai suoi prodi guerrieri. Mai prima d'ora ci siamo trovati insieme come alleati. I Guerrieri di Sellalunga, i Cavalieri di Nesme, i Cavalieri di Luna d'Argento e i guerrieri di Settlestone hanno ora uno scopo in comune. Se ci sarà una guerra, l'eco delle nostre gesta raggiungerà i confini dei Reami. Che i *drow* comincino a tremare!»

Le sue parole alimentarono il temperamento orgoglioso di tutti. La tensione che finora aveva aleggiato nell'aria si dileguò fra grida e urla di gioia. Besnell sorrise e chinò il capo in segno di approvazione per la ritrovata unità, pur sapendo che l'equilibrio e l'armonia fra gli eserciti continuavano a essere precari. Sellalunga aveva inviato cinquanta soldati e alcuni maghi, un vero sacrificio per la città che non nutriva particolare interesse per le questioni di Bruenor. Gli Harpell guardavano verso occidente e Waterdeep, attirati da commerci e alleanze allettanti, e non verso oriente. Nonostante ciò avevano risposto alla chiamata di Bruenor inviando addirittura la figlia stessa del capo.

Luna d'Argento era legata a Bruenor e a Drizzt dai tenaci fili dell'amicizia e aveva inviato i suoi soldati perché Alustriel aveva intuito che se l'esercito dei *drow* fosse riuscito a risalire in superficie, allora tutto il mondo avrebbe corso un grossissimo rischio. Alustriel aveva mandato a Berkthgar cento cavalieri, e altri cento stavano galoppando lungo le pendici delle montagne orientali sotto Mithril Hall lungo il sentiero accidentato che aggirava la parte settentrionale del Quarto Picco, diretti alla Valle del Guardiano più a ovest. In tutto erano duecento guerrieri a cavallo, ovvero due quinti dei famosi Cavalieri di Luna d'Argento, un grande contingente e un enorme sacrificio per la città, soprattutto con l'approssimarsi dell'inverno e dei suoi gelidi venti.

Il sacrificio di Nesme era leggermente inferiore, pensò Besnell, come lo sarebbe stato l'impegno dei suoi Cavalieri. Nesme era la città che correva il rischio maggiore, assieme forse a Settlestone, e nonostante ciò aveva inviato solo un decimo della sua guarnigione. I rapporti alquanto tesi fra Mithril Hall e Nesme non erano un segreto per nessuno, e tale tensione era nata molto prima che Bruenor diventasse re di Mithril Hall, quando il nano e i suoi amici avevano attraversato la città. In quell'occasione il nano aveva salvato parecchi guerrieri, ma al termine della battaglia Bruenor e i suoi compagni di viaggio si erano visti diventare bersaglio delle armi di chi avevano appena salvato. A causa del colore della pelle di Drizzt e della fama del suo popolo, Bruenor era stato allontanato dalla città e anche se in seguito la rabbia del nano era stata addolcita con l'invio di un nutrito drappello di soldati per la riconquista di Mithril Hall, i rapporti fra le due città erano rimasti alquanto precari.

Ma ora il nemico comune era rappresentato dagli elfi scuri ed era evidente che gli uomini di Nesme ricordassero il colore della pelle dell'amico di Bruenor e la sfiducia che provavano per lui. Ma erano venuti comunque, e quaranta soldati erano meglio di nulla, pensò Besnell. L'elfo aveva proclamato Berkthgar capo dei quattro contingenti, ma per se stesso intravide un ruolo ben preciso e non meno importante. Sarebbe diventato il conciliatore delle discordie in modo che le diverse fazioni convivessero in pace e armonia.

Con l'arrivo degli elfi scuri la sua missione sarebbe diventata molto più facile, poiché davanti al nemico i piccoli dissapori sarebbero stati presto dimenticati.

* * *

Belwar non sapeva se provare sollievo o terrore quando il gigante di pietra gli comunicò che solo un *drow* era entrato a Blingdenstone e che dopo una veloce perlustrazione l'esercito si era lasciato il villaggio disabitato alle spalle e dopo aver imboccato le gallerie verso oriente aveva ripreso la marcia verso Mithril Hall.

Il Primo Guardiano delle Gallerie rimase seduto sulla cengia con lo sguardo fisso sulle gallerie vuote. Riandò col pensiero a Drizzt, suo caro amico, e alla città che l'elfo scuro aveva scelto come dimora. Drizzt gli aveva parlato di Mithril Hall quando aveva sostato a Blingdenstone durante il suo viaggio verso Menzoberranzan alcuni mesi prima. Aveva intravisto la felicità illuminargli lo sguardo mentre gli raccontava dei suoi amici, del nano di nome Bruenor e di Catti-brie, che aveva attraversato il villaggio degli gnomi all'inseguimento dell'amico e che, secondo i racconti che aveva udito, aveva aiutato Drizzt a fuggire dalla città dei *drow*.

Quella fuga aveva scatenato quella marcia, pensò Belwar, ma lo gnomo non poteva fare a meno di provare una grande soddisfazione per il fatto che il suo caro amico era riuscito a sfuggire a Matrona Baenre. Ora Drizzt si trovava a casa sua, ma gli elfi scuri si erano messi in marcia per andare a cercarlo.

Belwar ricordò la tristezza che aveva offuscato gli occhi violetto di Drizzt quando l'elfo aveva raccontato la morte di uno dei suoi più cari amici. Quante lacrime Drizzt avrebbe ancora versato, si chiese lo gnomo, dato che un intero esercito stava minacciando di distruggere la sua nuova casa.

«Dobbiamo prendere una decisione» disse una voce alle sue spalle. Belwar batté le sue mani di *mithril* e si voltò verso Firble.

Uno degli aspetti positivi di quella situazione tragica e precaria era stata l'amicizia che era sbocciata fra Firble e Belwar. Erano i due *svirfnebli* più anziani di Blingdenstone e si conoscevano da sempre, ma Firble aveva preso consistenza ai suoi occhi solo quando Belwar, a causa della sua amicizia con Drizzt, aveva cominciato a considerare il mondo al di fuori delle mura di cinta del villaggio degli gnomi. All'inizio i due non andavano molto d'accordo, ma entrambi trovarono forza nell'altro e a poco a poco il legame che li univa si consolidò, anche se nessuno dei due aveva mai avuto il coraggio di ammetterlo apertamente.

«Una decisione?»

«I *drow* sono passati» disse Firble.

«Ed è probabile che ritornino.»

«È ovvio» disse Firble annuendo. «Re Schnicktick deve decidere se tornare o meno a Blingdenstone.»

Quella frase colpì Belwar con la stessa forza di uno straccio imbibito di acqua gelida. Era evidente che sarebbero tornati alle loro case! Qualsiasi altra possibilità era ridicola, si disse. Ma a poco a poco si calmò e cercò di studiare l'espressione seria di Firble. Solo allora capì la verità. I *drow* sarebbero tornati, e se erano riusciti a conquistare Mithril Hall e a spingersi verso la superficie, la via che collegava Menzoberranzan a quei luoghi lontani sarebbe rimasta aperta... E sarebbe passata troppo vicino a Blingdenstone.

«Corrono voci alquanto strane secondo le quali dovremmo spingerci più a occidente e trovare una grotta dove fondare una nuova Blingdenstone» disse Firble con espressione poco convinta.

«Non sia mai detto» tuonò Belwar.

«Re Schnicktick chiederà la tua opinione in merito» aggiunse il consigliere. «Considera ogni possibilità con molta attenzione, Belwar Dissengulp. La vita di noi tutti può dipendere dalla tua risposta.»

Dopo un lungo silenzio Firble chinò il capo e si voltò per andarsene.

«E tu che ne pensi, Firble?» chiese Belwar prima ancora che l'amico avesse mosso un passo.

Il consigliere si voltò con un movimento lento e fluido e fissò Belwar negli occhi. «Firble crede che esista una sola Blingdenstone» disse con voce decisa. «Abbandonarla per lasciar passare il nemico è buona cosa. Starsene lontano è cosa cattiva.»

«Esistono cose per cui vale la pena combattere» aggiunse Belwar.

«Per cui vale la pena morire?» chiese Firble allontanandosi in fretta, lasciando Belwar da solo con i suoi pensieri.

19

Improvvisazioni

Non appena scorse i lineamenti tesi del viso del messaggero, Catti-brie capì e si lanciò in una corsa disperata lungo le tortuose vie di Mithril Hall. Attraversò tutta la Città Sotterranea, ora quasi deserta e con le fornaci quasi spente. Molti occhi seguirono la sua corsa affannata e compresero l'urgenza del suo sguardo, e anch'essi capirono.

Gli elfi scuri erano arrivati.

Le guardie che presidiavano il pesante portale che collegava Mithril Hall con il mondo esterno la salutarono con un cenno del capo. «Colpisci con precisione, ragazza!» esclamò uno, e nonostante l'incubo che l'aveva assillata per molte notti si stesse avverando, quell'esortazione ebbe il potere di farla sorridere.

Trovò Bruenor in compagnia di Regis in un'ampia caverna, la stessa che aveva veduto la sconfitta dei folletti non molto tempo prima. Ora quel luogo era stato allestito come quartier generale del re, il punto centrale in cui sarebbe stata elaborata la difesa delle gallerie esterne e inferiori. Tutti i cunicoli che conducevano a quella sala erano stati disseminati di trappole e guardie oppure fatti crollare in modo che il re si trovasse nel luogo più sicuro in tutta Mithril Hall.

«Dov'è Drizzt?» chiese Catti-brie.

Bruenor lanciò un'occhiata dall'altro capo della grotta verso un'ampia galleria che conduceva ai livelli inferiori. «Fuori» rispose. «Assieme alla pantera.»

Catti-brie si guardò intorno. Tutto era pronto. Ogni cosa era stata sistemata al posto giusto nel poco tempo che era stato loro concesso. Non molto lontano Stumpet Unghie-imbellettate e i suoi chierici continuavano a disporre decine e decine di fiale di pozioni, bende, coperte e cataplasmi per i feriti. Catti-brie serrò le labbra poiché temeva che quegli oggetti medicamentosi non sarebbero stati sufficienti a far fronte alle loro esigenze.

Poco lontano, attorno a un piccolo tavolo su cui erano spiegate numerose mappe e pergamene, Harkle, Bidderdoo e Bella don DelRoy stavano chiacchierando sommessamente.

Bella sollevò lo sguardo e invitò Bruenor ad avvicinarsi con un cenno del capo.

«Dobbiamo starcene seduti e aspettare?» chiese Catti-brie voltandosi verso Regis.

«Per il momento» rispose l'*halfling*. «Presto Bruenor, un Harpell e io porteremo fuori un gruppo e ci incontreremo con Drizzt e Pwent nella Caverna di Tunult. Sono sicuro che Bruenor ti vorrà con noi.»

«Che provi a impedirmi di venire» sibilò Catti-brie a denti stretti. Valutò in cuor suo l'imminente incontro. La Caverna di Tunult era la grotta più grande all'esterno di Mithril Hall e se per quell'incontro era stato scelto quel luogo e se gli elfi scuri si trovavano davvero molto vicini a Mithril Hall, allora significava che la battaglia era imminente. Catti-brie inspirò a

fondo e afferrò Taulmaril, il suo arco magico. Controllò la corda e la faretra, anche se non doveva preoccuparsi poiché era sempre piena di frecce grazie alla magia che impregnava l'oggetto che portava a tracolla.

Siamo pronti, le disse Khazid'hea. Catti-brie si sentì confortata dalla sua nuova compagna. Aveva fiducia in quella spada e sapeva che il suo braccio si sarebbe mosso con armonia e sicurezza. Erano pronti. Tutti erano pronti.

Ma quando Bruenor e Bidderdoo si allontanarono dal tavolo e il nano invitò la sua scorta, Regis e Catti-brie ad avvicinarsi, la ragazza ebbe un tuffo al cuore.

* * *

La Brigata Torcibudella cominciò ad agitarsi e a vociare, muovendosi in modo scomposto e rimbalzando contro le pareti. Erano stati avvistati i primi *drow* nelle gallerie, e ora avevano modo di sgranchirsi gambe e braccia.

Alle orecchie dei pochi elfi scuri che si erano avvicinati a Mithril Hall, piccolo assaggio dell'imponente esercito che presto sarebbe arrivato, il fragore dell'esercito di Pwent parve assordante. I *drow* appartenevano a una razza silenziosa e quel frastuono parve indicare loro che si stava avvicinando un esercito composto da migliaia di feroci guerrieri. Gli elfi scuri cominciarono a indietreggiare e a sparpagliarsi. Le guerriere si ritirarono nelle retrovie mentre i maschi si facevano avanti per ritardare l'avanzata del nemico.

Il primo scontro avvenne in una galleria stretta. I soldati della Brigata Torcibudella arrivarono da oriente e vennero accolti da tre elfi scuri che, sospesi a mezz'aria fra le stalattiti, fecero scattare le balestre colpendo con i loro dardi avvelenati Pwent e altri due nani al suo fianco.

«Per la barba di tutti gli dei!» tuonò l'armigero sorpreso dall'inaspettato dolore. Si guardò intorno e mentre sentiva che le gambe cedevano sotto il peso del corpo, con enorme disappunto vide i suoi due compagni accasciarsi al suolo.

Gli altri nani si lanciarono in fuga urlando, senza nemmeno tentare di recuperare i loro compagni caduti.

Uccidine due, ma tieni il terzo per l'interrogatorio, disse il capo dei tre elfi scuri mentre scendeva verso il suolo.

Non appena i tre toccarono terra sfoderarono la spada, ma i tre armigeri balzarono in piedi e si scaraventarono contro il nemico. Nessun veleno

avrebbe potuto oltrepassare la protezione del liquido in cui quel gruppo di valorosi si era tuffato prima di partire. Torcibudella non era solo il nome della brigata, ma anche quello di una bevanda. Se un nano sopravviveva a una bevuta di quel liquido, era sicuro che non avrebbe più dovuto preoccuparsi di nessun tipo di veleno, né degli inverni più rigidi per molto tempo.

Pwent abbassò il capo e trafisse il petto dell'elfo scuro più vicino con il corno che sporgeva dal suo elmo, lacerando la corazza senza difficoltà.

Il secondo *drow* riuscì a respingere l'attacco dell'armigero vicino e ad allontanare il suo corno con entrambe le spade, ma un pugno ricoperto da un guanto borchiato lo investì in pieno viso e gli aprì una profonda ferita nella gola. Ormai senza fiato l'elfo scuro riuscì ad assestare un paio di colpi micidiali contro la schiena dell'avversario, ma quell'attacco ebbe il potere di scatenare la furia del nano.

Solo il terzo *drow* riuscì a sopravvivere. Dopo aver formulato l'incantesimo di levitazione, spiccò un salto nell'aria e scomparve fra le stalattiti, sottraendosi all'ultimo momento alla carica del terzo nano che lo stava travolgendo dopo essere scivolato sulla pozza di sangue della vittima di Thibbledorf Pwent.

Pwent si rialzò in piedi scuotendosi di dosso la vittima. «Da quella parte!» tuonò indicando la galleria che si snodava davanti ai loro sguardi. «Trovate un'apertura o una fessura nel soffitto e scovatelo! Non dobbiamo lasciarcelo scappare!»

Il resto della Brigata Torcibudella si fece avanti chiassosamente oltrepassando una curva più a oriente. Il tintinnio delle loro armi e corazze era impressionante, così simile a unghie contro una lastra di pietra porosa.

«Guardate lassù!» urlò Pwent indicando il soffitto, e tutti i nani si sparpagliarono all'inseguimento dell'elfo scuro.

Un soldato urlò quando un dardo lo colpì in pieno viso, ma il grido di dolore si trasformò subito in un boato di gioia quando, seguendo la traiettoria del proiettile, il nano riuscì a scoprire il nascondiglio del *drow*. Un globo di tenebre avvolse il gruppo di stalattiti, ma i nani ora sapevano dove andare a cercare.

«Il laccio!» urlò Pwent e un nano sfilò una fune dalla cintura e si avvicinò all'armigero. Un'estremità si trasformò in men che non si dica in un nodo scorsoio che il nano cominciò a far roteare sopra la testa mentre i suoi occhi perlustravano l'oscurità alla ricerca del punto da colpire.

Pwent lo afferrò per un braccio e lo scosse con violenza. «Il laccio

dell'armigero!» spiegò con aria spazientita.

Altri nani si avvicinarono con il sorriso sulle labbra, anche se non riuscivano a intuire le intenzioni del loro capo. Pwent serrò il nodo attorno alla caviglia e spiegò ai suoi soldati che avrebbe avuto bisogno di più di un nano per volare.

Molti afferrarono la fune e cominciarono a tirare con forza, ma come risultato non ottennero altro che la caduta di Pwent. A poco a poco, smorzato l'irrefrenabile entusiasmo dei suoi soldati a suon di minacce e imprecazioni, Pwent si sollevò da terra e cominciò a roteare nell'aria. Purtroppo, però, la fune era stata inavvertitamente allentata e il corno dell'elmo di Pwent cominciò a sfregare contro le pareti della galleria sprigionando una scia di vivide scintille.

Ma i nani capirono subito e dopo aver teso la corda continuarono a girare le braccia con maggior vigore.

Dopo alcuni giri l'armigero si sentì scaraventato nell'aria e andò a sbattere contro le stalattiti. Pwent riuscì a trovare un appiglio momentaneo, ma la roccia cedette e lo trascinò con sé verso il basso.

L'armigero batté pesantemente contro il suolo e la violenza dell'impatto lo aiutò a rimettersi in piedi.

«Bene, un ostacolo in meno» disse un nano e, prima ancora che potesse aprire bocca per dire qualcosa, lo stordito Pwent si ritrovò sbalzato in aria.

Dopo ripetuti e infruttuosi tentativi, al quinto il *drow*, ignaro di quanto stava succedendo poiché gli risultava impossibile vedere, decise di uscire allo scoperto e dirigersi verso occidente.

Avvertì l'avvicinarsi di quel laccio teso alla cui estremità era legato un nemico e riuscì a nascondersi dietro a una sottile stalattite, ma il suo tentativo fu vano perché Pwent la colpì in pieno, l'abbracciò con forza e la tirò, trascinando con sé anche l'elfo scuro. Prima che il *drow* riuscisse a capire che cosa gli fosse accaduto, metà brigata gli fu addosso e lo tramortì con una gragnuola di colpi, e impiegarono parecchio tempo prima di riuscire a districare Pwent dal corpo della vittima.

Si rimisero subito in marcia dopo aver legato polsi e caviglie del *drow* a un palo trasportato da due nani. Non si erano allontanati di molto quando i due esploratori inviati da Pwent più a occidente si prepararono all'attacco all'urlo di: «*Drow!*»

Lungo la galleria si fece avanti un elfo scuro solitario. I due nani abbassarono la testa e si lanciarono all'attacco nonostante Pwent cercasse di fermarli urlando che quello non era il *drow* giusto.

In un baleno l'elfo scuro balzò a sinistra, poi a destra e descrisse un piccolo cerchio verso destra ancora, mandando a sbattere i due nani contro la parete della galleria, che capirono subito il loro errore non appena scorsero la grande pantera avvicinarsi all'elfo scuro.

Drizzt si avvicinò ai due nani e li aiutò a rialzarsi. «Continuate a correre» sussurrò lui e i due nani tesero l'orecchio e udirono il fragore della carica nemica.

Fraintendendo il consiglio dell'elfo scuro, i nani sorrisero e si prepararono a correre incontro all'avversario, ma Drizzt li afferrò per un braccio.

«Il nemico si sta avvicinando numeroso» disse. «Avrete la battaglia che avete tanto desiderato, ma non qui.»

Quando Drizzt, i due nani e la pantera raggiunsero Pwent, il rumore dell'esercito che si avvicinava si era fatto distinto.

«Non mi avevi detto che quei dannati *drow* si muovevano silenziosamente» osservò Pwent mettendosi accanto all'elfo guardaboschi.

«Non sono *drow*» ribatté Drizzt. «Bensì folletti e spiriti.»

Pwent si fermò di scatto. «Stiamo fuggendo da quei puzzolenti folletti?» chiese.

«Da migliaia di puzzolenti folletti» replicò Drizzt con calma. «E da migliaia di mostri più grandi che precedono un esercito terribile.»

«Ah!» esclamò l'armigero sgranando gli occhi.

In quelle gallerie familiari Drizzt e la Brigata Torcibudella avanzavano spediti distanziando senza difficoltà l'esercito nemico. L'elfo guardaboschi si diresse verso oriente, oltre le gallerie che i nani avevano scavato affinché crollassero addosso agli avversari.

«Venite con noi» ordinò l'elfo ai nani che dovevano azionare le funi e le manovelle che avrebbero tolto i supporti alle strutture che sorreggevano le gallerie. I nani si guardarono sbigottiti.

«Stanno arrivando» osservò un loro compagno.

«Uccidereste solo folletti» si affrettò ad aggiungere Drizzt capendo la ragione dello smarrimento di quei valorosi soldati. «Venite con noi e vediamo se riusciamo a prendere anche qualche *drow*.»

«Ma non ci sarà nessuno qui ad azionare i meccanismi!» protestò Pwent assieme a molti altri nani.

Il sorriso di Drizzt convinse tutti che non era il momento, né il luogo adatto per protestare.

«Dove stiamo correndo?» chiese Pwent.

«Resisti ancora un centinaio di passi» disse Drizzt. «Alla Caverna di

Tunult, dove potrete finalmente combattere.»

«Solo promesse, nient'altro che promesse» sbuffò Pwent spazientito.

La Caverna di Tunult, la grotta più vasta in quella zona di Mithril Hall, era composta da sette caverne disposte su più livelli e collegate fra loro da sinuose gallerie. Il terreno era sconnesso e costellato da profonde fessure.

In quella grotta attendevano Bruenor e la sua scorta assieme a un migliaio fra i migliori soldati di Mithril Hall. Il piano originale prevedeva che la Caverna di Tunult fosse allestita come quartier generale del re, da cui sarebbero partiti gli ordini per le gallerie più lontane dopo che la prima ondata nemica era stata frenata dal crollo delle gallerie.

Drizzt aveva modificato tutto. L'elfo si precipitò da Bruenor e cominciò a parlare con lui e con Bidderdoo Harpell.

«Non hai fatto funzionare le trappole!» tuonò Bruenor non appena udì la notizia che le gallerie erano ancora intatte.

«Nient'affatto» ribatté Drizzt sicuro di sé, osservando la galleria orientale. Bruenor seguì la direzione dello sguardo dell'amico e vide i primi folletti entrare nella caverna, come le prime ondate che filtrano da una diga incrinata, e correre incontro ai nani in attesa. «Ci stiamo semplicemente sbarazzando della carne da macello.»

20

Battaglia nella Caverna di Tunult

La confusione fu totale. L'ondata di folletti che si riversò nella caverna venne prontamente arginata da schiere di nani assetati di battaglia.

Catti-brie tese il braccio e allineò l'arco magico al viso, tese la corda e scoccò una pioggia di frecce verso l'entrata principale. I proiettili saettarono nell'aria fendendola con una scia luminosa che scoppiava in un boato di scintille ogni volta che i dardi andavano a conficcarsi nella roccia. I folletti vennero falcidiati dalla micidiale mira della donna, ma sembrava che l'orda nemica non si arrestasse mai.

Guenhwyvar si fece avanti con passo felpato, seguito da Drizzt. Un gruppo di folletti era riuscito a sottrarsi all'attacco dei nani e si stava dirigendo verso Bruenor. Una freccia di Catti-brie ne abbatté uno, mentre il balzo feroce di Guenhwyvar riuscì a sparpagliare il resto e Drizzt, con movimenti veloci, si intrufolò fra le file nemiche, ne trafisse un altro, piroettò su se stesso, scartò verso sinistra e sollevò velocemente Lampo rischiaran-

do la zona circostante con un magico bagliore azzurrognolo per parare un colpo alle spalle. Se Lampo non fosse stata dotata di una lama ricurva, la spada corta del folletto sarebbe riuscita a deviarla verso l'alto, ma Drizzt fletté il polso e cambiò improvvisamente la direzione del movimento del braccio. Lampo scivolò lungo il filo della spada nemica e scomparve nel petto del folletto.

L'impeto di quel gesto lo costrinse a spostarsi di lato e a inginocchiarsi a terra. Lampo scese in diagonale sbattendo con violenza contro una spada nemica e trafiggendo un folletto vicino. Forte della sua posizione, Drizzt costrinse i due avversari a sollevare le braccia mentre abbassava la seconda scimitarra dal lato opposto. La lama sventrò il folletto più vicino e recise le gambe al secondo.

«Quel dannato *drow* ci sta rovinando tutto il divertimento» sbottò Bruenor mentre si buttava nella mischia. L'attacco combinato di Drizzt, della pantera e di Catti-brie decimò gran parte dei venti folletti che Bruenor cercava di raggiungere e i pochi superstiti ritennero più saggio battere in ritirata.

«Ce ne sono ancora, non ti preoccupare» disse Drizzt non appena si accorse del broncio di Bruenor.

Non appena l'elfo guardaboschi finì di parlare, una freccia luminosa gli passò davanti al viso. Quando finalmente si riebbero da quel lampo abbacinante, Drizzt e Bruenor si voltarono e videro i corpi carbonizzati dei folletti uccisi dal dardo di Catti-brie.

La ragazza si riunì agli amici brandendo Khazid'hea, mentre Regis trotterellava al loro seguito impugnando la piccola mazza che Bruenor aveva forgiato per lui molto tempo prima. Catti-brie si strinse nelle spalle quando si accorse che i suoi amici avevano notato che aveva cambiato arma e sembravano aver capito le sue intenzioni. Il numero di folletti che entrava nella caverna era sconcertante e altrettanto sconcertante era il numero di nani che arrivavano per dare man forte ai loro compagni. Sarebbe stato estremamente pericoloso continuare a scoccare quelle micidiali frecce.

«Continuate a correre» esortò Catti-brie con un sorriso radioso sulle labbra.

Drizzt guardò i suoi compagni e vide una incantevole luce illuminare i loro occhi, come se fossero finalmente tornati i vecchi tempi.

Guenhwyvar apriva il varco fra le file nemiche e Bruenor combatteva con ardore per farsi strada e non distanziare troppo la pantera. Catti-brie e Regis gli coprivano i fianchi, mentre Drizzt, fulmineo e preciso, menava

colpi a destra e a manca, pronto a battersi in qualsiasi punto si trovasse una spada nemica.

* * *

Bidderdoo Harpell capì di aver commesso un errore madornale. Drizzt gli aveva chiesto di avvicinarsi al portale e aspettare l'arrivo dei primi *drow*. Solo allora avrebbe dovuto lanciare una sfera di fuoco lungo la galleria per incendiare le corde che tenevano sospesi i supporti in modo da far scattar le trappole.

«Non è difficile» aveva detto per tranquillizzare Drizzt. Il mago aveva imparato a memoria l'incantesimo che lo avrebbe portato sul posto convenuto e ne sapeva molti altri che gli avrebbero permesso di passare inosservato agli occhi del nemico. Quando venne il momento, tutti si allontanarono per andare incontro alla battaglia, sicuri che le trappole sarebbero scattate, che le gallerie sarebbero crollate sulla testa dei nemici e che la prima ondata dell'offensiva sarebbe stata sventata.

Ma qualcosa era andato storto. Bidderdoo aveva cominciato a formulare l'incantesimo che l'avrebbe portato all'imboccatura della galleria e aveva persino ricreato il profilo del portale extradimensionale che si sarebbe aperto nel punto desiderato, quando intravide un gruppo di folletti, che si accorsero subito della sua presenza poiché al collo portava una gemma splendente. I folletti non erano stupidi e intuirono subito il pericolo rappresentato da un umano in quelle zone. Persino il più inesperto fra loro capì l'importanza di catturarlo e immobilizzargli le mani con la spada anziché scagliargli addosso qualche proiettile esplosivo.

Nonostante ciò Bidderdoo avrebbe potuto sventare quell'attacco e scivolare attraverso il portale per raggiungere il luogo convenuto.

Per anni, prima dell'avvento dell'Era dei Pericoli, Bidderdoo Harpell aveva vissuto prigioniero degli effetti di una pozione sbagliata sotto forma di cane che era stato adottato affettuosamente dalla famiglia degli Harpell. Quando l'Era dei Pericoli scombussolò la magia, Bidderdoo aveva finalmente assunto le sue sembianze umane abbastanza a lungo da permettergli di raccogliere gli ingredienti necessari per annullare gli effetti di quella pozione impazzita. Ben presto era ritornato quello di un tempo e aveva aiutato la sua famiglia a trovare un modo per tirarlo fuori da quella situazione imbarazzante. Presso il Maniero dell'Edera si tenne una lunga discussione sull'opportunità o meno di curare Bidderdoo, poiché risultava

che i membri della famiglia affezionati al cane erano più di quelli che preferivano Bidderdoo come uomo.

Bidderdoo era quindi stato il cane di Harkle e aveva guidato i suoi passi durante il viaggio verso Mithril Hall. E quando finalmente la magia ricominciò a funzionare, la discussione venne dimenticata poiché l'incantesimo era svanito.

Bidderdoo non aveva avuto dubbi sull'esito della cura fino al momento in cui i suoi occhi si posarono sui folletti che si stavano avvicinando minacciosamente. Il labbro si incurvò in una smorfia. Sentì i peli sulla nuca rizzarsi e la coda irrigidirsi... Aveva ancora una coda in fondo alla schiena, si chiese sbigottito.

Si accovacciò a terra, pronto per spiccare un salto, ma con suo enorme stupore vide un paio di mani al posto delle zampe. Ed erano mani prive di armi!

Il mago serrò i denti e richiamò mentalmente la formula di un incantesimo. Avvicinò la punta dei pollici porgendo i palmi della mano verso l'esterno, mentre le sue labbra si muovevano disperatamente.

I folletti erano vicinissimi e si stavano sparpagliando per circondarlo. Le loro spade erano pronte a trafiggerlo.

Dalle dita di Bidderdoo sgorgarono rutilanti fiamme che saettarono verso l'alto formando un minaccioso arco.

Una ventina di folletti cadde carbonizzata a terra e molti altri rimasero abbagliati dalla sfolgorante luce.

«Ah!» urlò il mago schioccando le dita.

Ripresisi dallo stupore, i folletti cominciarono ad avanzare e, per quanto si sforzasse, Bidderdoo non riusciva a ricordare l'incantesimo per fermarli.

* * *

I folletti continuarono a entrare nella caverna in modo scomposto e chiassoso, nonostante molti fossero stati severamente addestrati alla guerra nelle caverne sottostanti il Casato di Oblodra. Un gruppo formato da una cinquantina di soldati assunse una formazione a cuneo il cui vertice era occupato da tre folletti corpulenti, entrò nella grotta principale evitando la parte centrale del campo di battaglia e si diresse senza difficoltà verso una caverna laterale.

Ma avevano appena percorso la galleria di raccordo quando un gruppo di nani gli sbarrò la strada. I guerrieri dalla folta barba urlarono di gioia e si

avventarono contro il nemico con veemenza. Ma il nemico non vacillò e riuscì a disperdere i nani e a spingersi oltre. Nonostante avessero perduto un soldato e ucciso un nano, i folletti riformarono subito il cuneo e intrappolarono metà dei nani al loro interno, mentre gli altri si ritrovarono con le spalle contro la parete.

Questi ultimi capirono di aver commesso un grosso errore e di aver sottovalutato il nemico. Non potevano fare nulla per salvare i compagni intrappolati fra le file avversarie e le cose erano rese maggiormente difficoltose anche dal fatto che i folletti si stavano addentrando in una zona irta di stalagmiti.

I nani non si dettero per vinti e si lanciarono all'attacco, mossi dalla forza della disperazione e incitati dalle urla terrorizzate dei loro compagni.

Fra le stalagmiti l'ombra di Guenhwyvar avanzò silenziosa. Il felino balzò contro la fila posteriore del cuneo travolgendo due folletti e azzannandone un terzo.

Drizzt si fece avanti senza esitazione uccidendo altri due nemici con un solo movimento del braccio, mentre Regis cercava di dargli man forte sgattaiolando in tutte le direzioni e parando una gragnuola di colpi.

Dal canto suo Bruenor, abituato a movimenti ampi, trovava la caverna e quelle gallerie alquanto scomode per combattere. Anche Catti-brie non si trovava a proprio agio e molte volte era costretta a inginocchiarsi, ma purtroppo non era dotata della stessa agilità dell'elfo e più volte si era trovata in difficoltà.

In quel preciso istante Catti-brie si trovò a combattere davanti a una stalattite che le intralciava la vista e i movimenti, ma fu Khazid'hea ad aiutarla.

Contro ogni suo istinto e contro ogni insegnamento impartito da Bruenor, che aveva trascorso gran parte della sua vita a riparare armi ammaccate, Catti-brie afferrò l'elsa della spada con entrambe le mani, sollevò le braccia sopra la testa e descrisse un ampio arco nell'aria.

Il filo rovente di Khazid'hea si appoggiò contro la roccia e l'Inesorabile Lama fu all'altezza del suo nome, perché si conficcò nella roccia con una pioggia di scintille. A causa della violenza dell'impatto Catti-brie fu costretta a spostarsi di lato e quella posizione sarebbe stata molto pericolosa se non fosse stato per il fatto che i due folletti vicini non reagirono, impietriti dalla paura.

Uno rimase sepolto dalla stalattite, mentre l'altro morì per mano di Bruenor che, accortosi della figlia in pericolo, si era precipitato in avanti

sventolando l'ascia da guerra e aveva colpito il nemico riducendolo in poltiglia.

Nel frattempo i nani rimasti separati dal resto del loro gruppo si sentirono rinfrancati dall'arrivo dei loro amici e sferrarono un nuovo attacco contro i folletti urlando incoraggiamenti ai loro compagni intrappolati all'interno del cuneo nemico.

Regis non sopportava i combattimenti, né tutto quel trambusto, soprattutto quando l'avversario lo poteva vedere. Ma la situazione era disperata e poiché c'era bisogno del suo aiuto, non poteva sottrarsi a quella responsabilità. Al suo fianco Drizzt stava lottando con determinazione inginocchiato a terra, in una posizione a dir poco precaria per i suoi gusti. Come poteva l'*halfling*, che per sfiorare una stalattite con la fronte doveva mettersi in punta di piedi, giustificare il fatto che si riparava dietro alle spalle dell'amico?

Inspirò a fondo e dopo aver afferrato la mazza con entrambe le mani si buttò nella mischia e non appena la sua arma maciullò il braccio di un nemico, sorrise soddisfatto.

Ma nonostante fosse riuscito a togliere un avversario di mezzo, un altro si fece avanti inaspettatamente e lo colpì al fianco lasciato scoperto dal braccio alzato. Fu solo grazie alla resistente corazza di *mithril* che indossava che riuscì a salvarsi, e in cuor suo Regis meditò di offrire qualche boccale di idromele a Buster Bracer per ringraziarlo del magnifico lavoro che gli aveva fatto, se fosse riuscito a sopravvivere a quella guerra.

Il folletto, intanto, non si dette per vinto e si scagliò contro l'avversario cercando di colpirlo al petto con la testa, ma la mazza dell'*halfling* fu inesorabile.

«Complimenti» disse Drizzt che con la coda dell'occhio aveva veduto la coraggiosa difesa del piccolo amico.

Regis abbozzò un sorriso che si trasformò in una lieve smorfia a causa del dolore e dell'indolenzimento che provava.

Drizzt notò un movimento strano alle spalle dell'amico e si precipitò in avanti per bloccare il tentativo nemico di riformare le file nella speranza di arginare la breccia che si era aperta per quell'inaspettato attacco. Le scimitarre del *drow* si mossero veloci descrivendo archi concentrici nell'aria e irradiando scintille spaventose ogni volta che le lame acuminate sfioravano le basse stalattiti o uccidevano senza pietà.

Al suo fianco Catti-brie e Bruenor stavano lottando insieme. Mentre il re dei nani cercava di respingere il nemico, Catti-brie e l'Inesorabile Lama

liberavano il passaggio dalle stalattiti che ostacolavano il loro avanzare. Ma, nonostante ogni loro sforzo, si resero conto che non sarebbero riusciti a raggiungere in tempo i nani imprigionati fra il nemico e la parete della grotta. Già due di loro erano caduti, mentre alcuni altri stavano cedendo sotto un fuoco incrociato di colpi.

Nessuno, eccetto Guenhwyvar, avrebbe potuto raggiungere quegli sventurati. Simile a una freccia nera, la pantera si scagliò contro i folletti abbattendone numerosi al suo passaggio e seminando terrore e morte fra le loro file compatte. Il sangue le striò i fianchi. L'arrivo del felino rinfocolò l'ardita determinazione di quei nani sventurati, che urlarono di gioia non appena la videro.

I nani ripresero a combattere con rinnovato coraggio e speranza. La pantera allargò il varco aperto nella formazione nemica e i nani finalmente poterono riunirsi ai loro compagni, mentre i feriti venivano allontanati in fretta e furia dal campo di battaglia.

La preoccupazione di Drizzt e Catti-brie per Guenhwyvar venne subito cancellata dal feroce ruggito del felino e dalla sua corsa che li avrebbe condotti laddove le loro armi e la loro abilità erano maggiormente richieste in quel momento disperato.

* * *

Bidderdoo chiuse gli occhi e attese la morte, nella speranza che tutto finisse presto.

Davanti a sé udì un grugnito e il fragore del metallo contro il metallo, seguito da un altro grugnito e dal tonfo sordo di un corpo che cadeva a terra. Stavano battendosi per decidere chi lo avrebbe ucciso, pensò il mago deglutendo a fatica.

Udì altri grugniti, che gli parvero stranamente familiari, e un susseguirsi di tonfi contro la roccia.

Bidderdoo aprì gli occhi e vide i ranghi nemici decimati per mano di un manipolo di nani fra i più sporchi, puzzolenti e chiassosi che avesse mai veduto in vita sua. Intanto i soldati della Brigata Torcibudella gli si strinsero attorno, sbracciandosi e urlando come forsennati.

Bidderdoo lanciò un'occhiata alla decina di cadaveri riversi a pochi passi di distanza. «Ridotti a brandelli» mormorò con un filo di voce sgranando gli occhi dall'orrore.

«Tutto a posto» disse uno dei nani che Bidderdoo aveva sentito chiama-

re con lo stranissimo nome di Thibbledorf Pwent. «Io e i miei valorosi ce ne andiamo!» esclamò l'armigero.

Bidderdoo annuì, ma si ricordò di avere ancora un problema serio da risolvere. Poco prima aveva formulato l'incantesimo per l'apertura del portale extradimensionale, ma l'incantesimo era stato rovinato dall'arrivo dei folletti.

«Aspetta!» urlò verso Pwent che si voltò con aria sorpresa quando, assieme a quell'esortazione, dalle labbra di Bidderdoo uscì un guaito.

L'armigero lanciò un'occhiata sorpresa al mago e, dopo esserglisi avvicinato con passo veloce, lo guardò incuriosito chinando il capo di lato.

«Aspetta. Non andartene, coraggioso e nobile nano» disse Bidderdoo con dolcezza.

Pwent si guardò intorno frastornato, e dopo un attimo di esitazione appoggiò un dito contro il petto, come se non credesse alle lusinghe di quel mago. Anche gli altri soldati si guardarono sbigottiti, grattandosi in testa.

«Non abbandonarmi» lo supplicò ancora Bidderdoo.

«Ma sei vivo e vegeto» ribatté Pwent. «E non c'è più nessuno da uccidere da queste parti», aggiunse voltandosi sui tacchi e allontanandosi.

«Ma io ho fallito!» gemette Bidderdoo.

«Fallito?!» ripeté Pwent.

«La nostra sorte è segnata» guaì il mago. «È troppo lontano.»

Gli armigeri si strinsero attorno a Bidderdoo, incuriositi dal suo strano accento e dalle sue parole inquietanti.

«Ti conviene essere preciso e veloce» sbottò Pwent, ansioso di gettarsi nella mischia.

«Uuhhh!»

«E smettila di guaire!» esclamò l'armigero spazientito.

Il povero Bidderdoo non riusciva più a controllare la propria voce, a causa della paura che aveva provato pochi istanti prima. Inspirò a fondo ripetendosi che era un uomo, e non più un cane. «Devo raggiungere l'entrata della galleria» disse d'un fiato. «L'elfo guardaboschi mi ha chiesto di formulare un incantesimo laggiù.»

«Le vostre stranezze di maghi non mi interessano affatto» lo interruppe Pwent voltandosi di scatto.

«Non ti interessa nemmeno far cadere la galleria sulla testa di quei puzzolenti *drow*?» chiese Bidderdoo inarcando un sopracciglio.

«Bah!» sbottò Pwent accorgendosi che tutti i suoi soldati lo stavano guardando con occhi pieni di speranza. «Ti ci porteremo noi laggiù.»

Bidderdoo si sentì circondare dai nani e trascinare in avanti. Suggerì timidamente di percorrere una galleria più lontana, in modo da evitare il più possibile il nemico, ma la Brigata Torcibudella continuò a correre, travolgendo nel suo passaggio i folletti che stavano avanzando, rimbalzando contro le stalagmiti e le pareti della galleria. Prima ancora che Bidderdoo avesse modo di protestare per quella strategia alquanto discutibile, si ritrovò molto vicino all'imboccatura della galleria designata.

Si soffermò un istante a pensare se gli conveniva formulare un altro incantesimo che aprisse un portale extradimensionale oppure che evocasse una manciata di armigeri inferociti. Accarezzò l'ipotesi di inventare un nuovo incantesimo, ma abbandonò subito quell'idea non appena si accorse che si stavano avvicinando due enormi minotauri seguiti da un elfo scuro.

«Formazione difensiva!» urlò Bidderdoo impallidendo. «Dovete tenerli lontani!»

I due armigeri più vicini chinarono il capo e si scagliarono contro i due imponenti mostri, che stramazzarono al suolo tramortiti, mentre Pwent e gli altri si affrettavano a raggiungerli per finirli.

Alle spalle dei minotauri si alzò una sfera di tenebre oltre la quale scomparve l'elfo scuro.

Bidderdoo cominciò a formulare l'incantesimo. I *drow* stavano arrivando. Proprio come aveva ipotizzato Drizzt, gli elfi scuri si erano fatti precedere dai folletti. Se solo fosse riuscito a scoccare la sfera di fuoco, se solo fosse riuscito a far crollare la galleria...

Le parole gli uscirono a stento dalla bocca. Sentiva il forte desiderio di unirsi agli armigeri che stavano dilaniando i corpi dei minotauri, desiderava ardentemente unirsi a quel festino di sangue per obbedire a uno strano istinto che avvertiva in fondo all'anima.

Scosse il capo, cercò di concentrarsi e ricominciò a formulare l'incantesimo. Non appena la voce armoniosa e ritmica del mago fece vibrare l'aria, il *drow* uscì dal globo di tenebre con la balestra carica appoggiata contro la spalla.

Bidderdoo chiuse gli occhi e si sforzò di accelerare i tempi, ma avvertì un dolore lancinante alla pancia. Strinse i denti, serrò con maggior forza gli occhi e continuò a concentrarsi.

Le parole continuarono a uscire veloci dalle sue labbra pallide, ma le sue gambe cominciarono a cedere sotto il peso del corpo. Udì il *drow* avvicinarsi, immaginò la spada nemica pronta a ucciderlo.

Ma Bidderdoo non si perse d'animo. Non appena ebbe finito di formula-

re l'incantesimo, una piccola sfera di fuoco gli uscì dalle mani e dopo aver oltrepassato il globo di tenebre si incanalò nella galleria.

Il mago cominciò a tremare. Aprì gli occhi, ma tutto sembrava avvolto in una torbida foschia. Cadde all'indietro e gli parve che il suolo stesse aspettando di fagocitarlo. Attese di udire il tonfo sordo del proprio corpo, ma al suo posto udì un fragore sconcertante.

E la galleria crollò.

21

Ardue decisioni

Un pesante fardello gravava sulle spalle del Primo Guardiano delle Gallerie, ma Belwar non si perse d'animo mentre percorreva le lunghe e sinuose gallerie. Aveva preso una decisione precisa e non aveva nessuna intenzione di rimettersi in discussione a ogni piè sospinto per tutto il tempo che avrebbe impiegato a raggiungere Mithril Hall.

I suoi avversari avevano obiettato che la sua decisione era condizionata da un'amicizia personale, che in ultima analisi quello non era certo un motivo che tutelasse gli interessi degli *svirfnebli*. Firble aveva saputo che Drizzt Do'Urden, l'amico *drow* di Belwar, era riuscito a fuggire da Menzoberranzan, e la marcia degli elfi scuri era sicuramente diretta a Mithril Hall, nonché voluta da Lloth per appagare la sua sete di vendetta e soddisfare l'odio che provava per il rinnegato.

Belwar aveva forse intenzione di spingere Blingdenstone verso la guerra unicamente per salvare un solo *drow*?

Il dibattito accalorato si era concluso non grazie alle argomentazioni di Belwar, ma grazie a Firble, uno degli *svirfnebli* più anziani e rispettati.

«Abbiamo due alternative molto precise» aveva detto Firble. «Andare ad aiutare i nemici degli elfi scuri, oppure trovare una nuova Blingdenstone, poiché i *drow* sicuramente torneranno e se noi ci troveremo sulla loro strada dovremo combattere da soli.»

Fu una decisione terribilmente difficile per il consiglio e re Schnicktick. Se avessero inseguito gli elfi scuri e avessero avuto la conferma di tutti i loro dubbi, ovvero avessero scoperto che i *drow* avevano raggiunto la superficie per muovere guerra ai popoli che vi abitavano, avrebbero potuto fare affidamento sull'alleanza dei nani di superficie e degli umani, razze che i nani delle viscere conoscevano a malapena?

Belwar ne era più che mai convinto. Il Primo Guardiano delle Gallerie era convinto che Drizzt e tutti i suoi amici non li avrebbero piantati in asso. E Firble, che conosceva i popoli della superficie molto bene, fu d'accordo con Belwar poiché qualsiasi razza, persino gli stupidi *goblin*, si sarebbe schierata contro gli elfi scuri.

Fu così che Schnicktick e il consiglio decisero ma, come ogni altra decisione di quel popolo conservatore, si limitarono a ciò. Belwar avrebbe potuto marciare all'inseguimento degli elfi scuri accompagnato da Firble e da qualsiasi altro gnomo che lo avesse voluto. Avrebbero avuto una funzione esplorativa e non difensiva, aveva sottolineato Schnicktick con veemenza. Ma il re e quanti si erano dimostrati contrari a quella decisione rimasero tuttavia sorpresi dal numero di volontari che si fece avanti per unirsi a Belwar e all'anziano consigliere, tanto che Schnicktick si vide costretto a limitarne il numero a centottanta per non compromettere la difesa del suo popolo.

Belwar conosceva la ragione della decisione coraggiosa di quei volontari. Se gli elfi scuri avessero sopraffatto Mithril Hall e raggiunto la superficie, non avrebbero permesso agli gnomi delle viscere di tornare a Blingdenstone. Menzoberranzan non era solita limitarsi a conquistare. No, i *drow* li avrebbero resi schiavi, costringendoli a lavorare nelle loro miniere fino allo sfinimento. Blingdenstone sarebbe stata rasa al suolo poiché la città degli *svirfnebli* si trovava sulla strada verso le terre conquistate e verso la superficie.

Sebbene quegli *svirfnebli*, e fra essi Belwar e Firble, si stessero allontanando da Blingdenstone spingendosi in zone mai viste prima d'allora, in cuor loro sapevano che stavano combattendo per la loro terra.

Non aveva ragione di mettersi in discussione, si disse Belwar inspirando a fondo. E il peso delle responsabilità che gravava sulle sue spalle si alleggerì all'improvviso.

* * *

La voluminosa sfera di fuoco scagliata da Bidderdoo sbatté contro le pareti anguste della galleria, incastrandosi fra le rocce, e una lingua di fuoco, simile al rovente fiato di un drago rosso, tornò indietro bruciando le vesti del mago. Le urla di Bidderdoo si unirono a quelle dei nani e dei folletti che gli stavano intorno, e a quelle dei minotauri e degli elfi scuri poco lontano.

Ma le urla più lontane ben presto vennero annullate dal fragore della frana che travolse inesorabilmente il nemico. Lo spostamento d'aria ululò nella galleria e investì in pieno Bidderdoo spegnendo la sua tunica in fiamme. Il mago si sentì sbalzato all'indietro e investito da una pioggia di detriti. La terra tremò e si squarciò e una grotta laterale crollò completamente. Ben presto il trambusto finì. Bidderdoo guardò davanti a sé sbigottito. La galleria non c'era più, come se non fosse mai esistita, e la grotta conosciuta con il nome di Caverna di Tunult sembrava molto più piccola.

Il mago si rialzò da quel cumulo di detriti e dopo essersi spolverato le vesti con violente manate pulì la gemma incantata che portava al collo. La luce da essa sprigionata era offuscata dal pulviscolo che ancora aleggiava nell'aria. Bidderdoo notò che della sua tunica era rimasto ben poco e le sue braccia erano ricoperte di lividi e ustioni.

Da un cumulo di sassi poco lontano scorse la punta del corno di un elmo. Bidderdoo stava per cominciare un'invocazione funebre per l'armigero che lo aveva aiutato in quella impresa disperata quando Pwent uscì da sotto le macerie sputando e urlando di gioia.

«Bellissimo!» urlò l'armigero. «Fallo ancora!»

Ma Bidderdoo si sentì mancare le forze. La vista cominciò ad annebbiarsi e lentamente il veleno del dardo nemico ebbe la meglio sullo spavento. Riprese conoscenza quasi subito e si ritrovò fra le braccia di Pwent che lo stava costringendo a bere un liquido nauseante. Il sapore era disgustoso, ma quell'intruglio ebbe il potere di snebbiargli la mente in un baleno.

«Si chiama Torcibudella» precisò Pwent con un sorriso soddisfatto dandosi solenni manate al ventre sporgente.

La polvere si posò al suolo e lentamente i corpi si rianimarono. I nani della Brigata Torcibudella si rialzarono subito e si avventarono contro i pochi folletti sopravvissuti finendoli senza nemmeno dar loro il tempo di supplicare pietà.

A causa della frana della galleria e del crollo della caverna laterale, il gruppo di armigeri si trovò tagliato fuori dal resto del loro esercito. Nonostante ciò non erano intrappolati in quell'angusto spazio, poiché intravidero uno stretto cunicolo che dava accesso alla parte centrale della Caverna di Tunult. Da quell'apertura giungevano il fragore della battaglia e le urla di guerra dei nani. Ma l'armigero decise che quel cunicolo era troppo stretto e nessuno sarebbe riuscito a raggiungere il resto dell'esercito.

I nani rimasero sorpresi quanto videro Thibbledorf Pwent incamminarsi nella direzione opposta. Mentre studiava attentamente l'apertura che aveva

intravisto alle spalle di Bidderdoo, l'armigero si sentì investire da una folata di vento causata dallo spostamento d'aria provocato da una frana.

Sbatté con forza un pugno contro la roccia e la parete cedette lasciando intravedere un cunicolo che portava a una galleria inferiore.

«Dovremmo tornare e fare rapporto a re Bruenor,» suggerì Bidderdoo, «oppure percorrere quel cunicolo finché possiamo e avvertire gli altri che ci troviamo qui, in modo che possano tirarci fuori.»

Pwent sbuffò spazientito. «Non saremmo bravi esploratori se tralasciassimo di perlustrare questa galleria» disse. «Se i *drow* la trovano, ci sorprenderanno prima di quanto ci aspettiamo. Questa sì che è una notizia interessante per Bruenor!»

Gli risultava molto difficile ignorare che la battaglia si trovava a poca distanza, ma Pwent era maggiormente attirato dalla promessa di trovare un numero maggiore di nemici, di *drow* e minotauri, lungo quella galleria ancora inesplorata.

«E se rimaniamo incastrati in quel cunicolo,» si affrettò ad aggiungere l'armigero «quei dannati elfi scuri potrebbero sorprenderci alle spalle.»

La Brigata Torcibudella si riunì dietro al capo, ma Bidderdoo scosse il capo e si infilò nell'angusta apertura. I suoi peggiori timori vennero ben presto confermati. Il cunicolo era davvero stretto e il mago non riuscì a raggiungere il lato opposto, rimanendo incastrato fra le rocce.

Forse aveva un incantesimo che lo poteva tirare fuori da quell'impiccio, pensò rovistando in una tasca per recuperare il suo prezioso libretto di incantesimi. Afferrò un fascio di pagine stropicciate, unte e sporche d'inchiostro, tenute insieme da una colla che si era liquefatta durante l'esplosione magica. La rilegatura era tutta sfilacciata e quando Bidderdoo aprì il libro, alcune pagine svolazzarono poco lontano.

Sentendosi mancare il respiro, il mago raccolse in fretta e furia i fogli sparpagliati a terra e ritornò velocemente sui suoi passi. Pwent e gli altri nani lo stavano aspettando.

«Immagino che hai cambiato idea, eh?» disse l'armigero incamminandosi assieme ai suoi soldati.

* * *

Cinquanta drow e l'intero drappello di minotauri, disse Quenthel Baenre. Il movimento frenetico delle sue esili mani tradiva un profondo turbamento e una rabbia sconfinata, pensò Matrona Baenre.

Era una sciocca, si disse la Matrona Madre. Non poteva negare che sua figlia Quenthel era una sacerdotessa potente, ma solo allora si rese conto che la giovane figlia non aveva mai veduto una battaglia. Erano trascorse molte centinaia d'anni dall'ultima guerra intrapresa dal Casato di Baenre e, a causa del suo veloce addestramento all'Accademia, Quenthel era stata esentata dai turni di pattugliamento ed esplorazione lungo le gallerie più lontane di Menzoberranzan.

Quenthel non era nemmeno mai uscita dalla Città Oscura, pensò Matrona Baenre con disappunto.

La via principale che conduce a Mithril Hall non esiste più, proseguì Quenthel esagitata. *E numerose gallerie parallele sono crollate. Ma c'è di peggio,* aggiunse mentre sul suo volto calava una maschera di rabbia. *Durante gli scontri sono morte molte sacerdotesse e persino un'alta sacerdotessa.*

Quei movimenti erano esagerati, troppo veloci e frenetici, si ripeté Matrona Baenre. Quenthel si era forse illusa che la conquista di Mithril Hall sarebbe stata facile e senza spargimento di sangue?

Per l'ennesima volta l'anziana Matrona Madre si pentì di avere coinvolto Quenthel in quell'impresa. Sarebbe stato molto più saggio chiedere l'aiuto di Triel, che sembrava maggiormente padrona di se stessa.

Quenthel studiò lo sguardo duro della madre e capì di non essere stata all'altezza delle sue aspettative. Il suo comportamento aveva irritato Matrona Baenre molto più del rapporto catastrofico che le aveva portato.

«Il nostro esercito si sta muovendo?» chiese Baenre a voce alta.

Quenthel si schiarì la voce. «Bregan D'aerthe ha scoperto numerosi passaggi alternativi» disse. «E persino cunicoli sconosciuti anche ai nani e che conducono a gallerie che portano molto vicino a Mithril Hall.»

Matrona Baenre socchiuse gli occhi e annuì in segno di approvazione. Esistevano davvero gallerie e minuscoli passaggi attraverso i livelli inferiori di Mithril Hall che i nani avevano dimenticato perché erano alla costante ricerca di vene più ricche di *mithril* in altre regioni. Gandalug conosceva quella zona e quelle vie segrete come le proprie tasche e grazie all'intervento di Methil i *drow* avevano la vittoria in pugno. Quelle gallerie non conducevano affatto alla città dei nani, ma i maghi avrebbero aperto porte magiche e gli *illithid* avrebbero attraversato la roccia portando con sé i guerrieri *drow.*

«Hai notizie di Berg'inyon?» chiese Matrona Baenre aprendo gli occhi di scatto.

Quenthel scosse il capo. «È uscito dalle gallerie seguendo gli ordini ricevuti, ma non abbiamo ancora ricevuto sue notizie.»

I lineamenti avvizziti del volto della matrona vennero storpiati da una smorfia. Sapeva che Berg'inyon aveva accettato controvoglia quella missione sulla superficie, a capo di una forza di mille *drow*, molti dei quali appartenevano alle Guardie delle Lucertole, e cinquemila folletti. Numericamente parlando si trattava di una forza smisurata, ma Berg'inyon doveva raggiungere la zona montuosa all'esterno di Mithril Hall, mentre con tutta probabilità Drizzt Do'Urden si trovava all'interno della città dei nani, se non addirittura nelle gallerie inferiori, per combattere in un ambiente molto più consono a un elfo scuro. Ed era ancora più probabile che fosse Uthegental Armgo, e non suo figlio Berg'inyon, a incontrare per primo il rinnegato.

La smorfia di Baenre si tramutò in un sorriso quando ricordò lo scoppio d'ira del figlio nel momento in cui era stato portato a conoscenza dell'incarico affidatogli. Era ovvio che doveva arrabbiarsi e indispettirsi. Era normale che avesse protestato che doveva essere lui, e non Uthegental, a condurre l'attacco. Ma Berg'inyon era stato il compagno di corso e principale rivale di Drizzt durante gli anni trascorsi a Melee-Magthere, la Scuola dei Guerrieri di Menzoberranzan. Berg'inyon conosceva Drizzt meglio di chiunque altro e Matrona Baenre conosceva suo figlio.

La verità era che Berg'inyon non voleva avere a che fare con il pericoloso rinnegato.

«Cerca tuo fratello con la magia» ordinò Baenre con voce imperiosa che fece sussultare Quenthel. «Se si ostina a non fare rapporto, sostituiscilo.»

Quenthel sgranò gli occhi terrorizzata. Si trovava assieme al fratello quando il suo esercito era uscito dalle gallerie e aveva percorso una cengia che correva lungo un profondo burrone. Quel panorama l'aveva sconvolta e stordita. Si sentiva perduta, vulnerabile e insignificante. Il mondo della superficie, sovrastato da un soffitto nero rischiarato da puntini luminosi che sembrava non avere limiti, la disorientava.

Matrona Baenre non approvò l'espressione terrorizzata della figlia. «Vattene!» urlò.

Quenthel si era allontanata di pochi passi quando un altro *drow* si avvicinò al disco su cui era seduta Matrona Baenre.

Il rapporto dell'esploratrice era più interessante. L'esercito stava avanzando velocemente lungo le gallerie inferiori. Ma a Matrona Baenre tutti quei particolari non interessavano. I nani erano un nemico temibile e ave-

vano avuto molto tempo per prepararsi, ma lei non nutriva alcun dubbio sull'esito di quella marcia poiché era convinta che Lloth in persona le aveva parlato. I *drow* avrebbero vinto e Mithril Hall sarebbe caduta.

Sul suo viso calò una maschera imperscrutabile. Fingendosi interessata, Matrona Baenre continuò ad ascoltare gli interminabili rapporti dei numerosi esploratori e spie che chiedevano udienza mentre la sua mente volava lontano.

22

Stella luminosa

Dall'alto della sua postazione e grazie a potenti incantesimi che rendevano maggiormente acuta la sua vita, vide ciò che le parvero frotte di formiche provenienti da oriente scendere i fianchi scoscesi delle montagne, riempire ogni valle e oltrepassare ogni sperone di roccia. Alle sue spalle si intravedeva l'ondata tenebrosa delle formazioni serrate dei guerrieri *drow*.

La Signora di Luna d'Argento non aveva mai veduto una scena così sconcertante, né il suo cuore aveva mai pulsato così veloce di trepidazione, nonostante avesse assistito a molte battaglie e superato infinite avventure. I lineamenti perfetti del suo viso non tradivano l'avvicendarsi degli anni, né erano segnati dalle numerose guerre a cui aveva partecipato. Era la donna più bella dei Reami. La sua pelle vellutata e pallida, quasi trasparente, era resa ancora più incantevole da una folta chioma di lunghi capelli argentei, ma non incanutiti dal tempo nonostante fosse molto anziana. La luce tremolante delle stelle si rifletteva su di lei irradiando un alone confortante. La bella signora aveva sopportato il peso di innumerevoli scontri e il dolore in essi celato si scorgeva appena nel suo sguardo e nella sua avversione per la guerra.

A ridosso delle pendici settentrionali di una montagna altissima Alustriel scorse i vessilli di un folto esercito, in mezzo al quale spiccavano gli stendardi argentei dei suoi soldati. La signora conosceva l'ansia e il desiderio di battersi che pulsavano nei loro cuori. Erano giovani e non conoscevano ancora il dolore.

La Signora di Luna d'Argento allontanò da sé quei cupi pensieri e cercò di concentrarsi sul proprio ruolo in quella disperata missione.

L'avanguardia dell'esercito nemico era formata da folletti e Alustriel era sicura che i suoi cavalieri li avrebbero sconfitti con facilità.

Ma quale sarebbe stato l'esito dello scontro con i *drow*, si chiese spingendo il suo carro di fuoco più in alto e aguzzando lo sguardo in attesa del momento propizio.

* * *

Scoppiarono le prime scaramucce non appena gli esploratori umani incontrarono l'orda di folletti che avanzava.

Il rumore della battaglia e i rapporti che giungevano dal fronte incessantemente rendevano inquieto Berkthgar, che avrebbe voluto partire alla carica con i suoi uomini e morire in battaglia urlando il nome di Tempus.

Besnell, a capo dei Cavalieri di Luna d'Argento, aspettava imperturbabile. «Controlla i tuoi uomini» disse al giovane e impaziente barbaro. «Avremo modo di combattere molto più di quanto noi e Tempus, tuo dio della guerra, possiamo immaginare. Ci conviene aspettare e affrontarli su un terreno che conosciamo molto bene.» Il cavaliere aveva scelto quel luogo con molta attenzione e aveva discusso a lungo per convincere Berkthgar e Bruenor della saggezza di quella decisione. L'esercito era stato suddiviso in quattro gruppi, disposti lungo il fianco meridionale del Quarto Picco, la montagna in cui si nascondevano le porte che davano accesso a Mithril Hall. Più a nord-ovest, dietro la montagna, si trovava la Valle del Guardiano, una profonda e ampia vallata costellata di rocce e costantemente avvolta da pesanti nebbie in cui si trovava la porta segreta occidentale della città dei nani.

A nord-est rispetto al punto in cui si trovavano i soldati, oltre una vasta spianata rocciosa attraversata da intricati sentieri, correva la strada che portava alla porta orientale di Mithril Hall.

I messaggeri di Bruenor avevano consigliato di dividere l'esercito e mandare i cavalieri a difendere la Valle del Guardiano, mentre gli uomini di Settlestone avrebbero dovuto presidiare i sentieri verso oriente. Ma Besnell si era opposto con fermezza, chiedendo man forte anche a Berkthgar, e aveva insistito di nascondere e difendere quelle entrate. «Se i *drow* scoprono dove si trovano le porte,» aveva spiegato con calma, «si aspetteranno di incontrare una maggior resistenza proprio in quei punti.»

Fu così che venne scelto il versante meridionale del Quarto Picco. Da quel punto potevano controllare i sentieri, mentre alle loro spalle le scoscese pareti della montagna impediva al nemico di attaccarli di sorpresa. La dislocazione delle forze fu decisa in base alla condizione del terreno. Lun-

go i sentieri stretti e impervi venne posizionato un drappello di barbari, mentre due gruppi misti di barbari e cavalieri vennero inviati in una zona meno frastagliata e i Cavalieri di Nesme occuparono uno vasto altopiano che scendeva gradualmente verso il basso.

Besnell e Berkthgar osservavano e attendevano dalla seconda postazione. Sapevano che la battaglia era imminente. Sul loro contingente era sceso un cupo silenzio, rotto dal fragore dell'esercito nemico che si stava avvicinando. Da una zona sottostante, ovvero dalla postazione occupata dai barbari a oriente, intravidero l'abbacinante esplosione dei proiettili magici dei chierici dei nani.

I folletti e i pochi elfi scuri che si trovavano fra loro cominciarono a correre in tutte le direzioni, terrorizzati, mentre un'orda di possenti barbari cominciava a scendere su di loro, seminando scompiglio e morte fra le loro file con pesanti spade e minacciose asce da guerra. Si videro molti folletti roteare nell'aria e venire scaraventati lontano, contro la parete della montagna.

«Dobbiamo muoverci anche noi!» esclamò Berkthgar con impazienza e roteando Bankenfuere nell'aria. «Per la gloria di Tempus!» tuonò e quell'urlo di guerra venne raccolto e ripetuto dai barbari che si trovavano nella seconda e terza postazione.

«Che bella imboscata» mormorò Regweld Harpell seduto su Saltapozzanghere. Il mago scosse le redini e l'animale si allontanò di una trentina di passi gracidando e guaendo.

«Non ancora» disse Besnell rivolgendosi a Berkthgar nelle cui mani si trovava già una decina di proiettili luminosi. Il cavaliere indicò l'esercito nemico che si muoveva sotto ai loro occhi e spiegò che se da un lato molti avversari risalivano la montagna per andare incontro ai difensori della postazione più orientale, molti altri *drow* continuavano a riversarsi verso occidente. La luce era inoltre diminuita notevolmente e gli elfi scuri ricorrevano alla loro vista abituata alle tenebre che veniva disturbata dalla sfolgorante luce degli incantesimi dei nani.

«Che aspettiamo, allora?» tuonò Berkthgar.

Besnell continuò a tenere sollevata la mano per ritardare la carica.

A est un barbaro urlò non appena si accorse che il proprio corpo era avvolto da una fiamma bluastra, una sorta di fuoco che non ardeva ma che lo rendeva un bersaglio facile per il nemico. Numerose balestre scattarono nel tenebroso silenzio della notte e l'urlo dello sventurato si trasformò in un rantolo di morte.

Berkthgar non riuscì più a frenare l'impeto e scagliò con forza i proiettili che aveva in mano. Molti suoi uomini seguirono il suo esempio e la seconda postazione sul fianco meridionale della montagna si illuminò a giorno. Con suo enorme disappunto Besnell vide gli uomini di Settlestone caricare il nemico. Secondo i piani, avrebbero dovuto essere i suoi cavalieri a scendere per primi, ma solo quando la maggior parte del nemico si fosse trovata a portata di mano.

«Dobbiamo intervenire» sussurrò un cavaliere alle sue spalle. Besnell annuì mentre il suo sguardo esaminava la scena con attenzione. Berkthgar e i suoi cento uomini stavano già combattendo duramente e non potevano nutrire alcuna speranza di riuscire a riunirsi con gli altri coraggiosi che difendevano la postazione più a est. Nonostante la sua rabbia per l'impeto inopportuno del barbaro, Besnell rimase stupito dal suo ardore e coraggio. Brandendo Bankenfuere con entrambe le mani, il barbaro uccise tre folletti con un colpo solo scaraventandoli lontano.

«La luce non basterà» aggiunse il cavaliere.

«Dobbiamo intrufolarci fra i due gruppi» ribatté Besnell a voce alta in modo che tutti lo potessero sentire. «Dobbiamo scendere in diagonale e infiltrarci nel mezzo in modo da coprire la fuga degli uomini che si trovano a est.»

Non si udì una protesta nonostante quella strategia fosse molto pericolosa. Il piano originale prevedeva che i Cavalieri di Luna d'Argento di quella postazione e della postazione occidentale intervenissero per primi contro il nemico in modo da spingere l'esercito *drow* verso occidente. Ma l'avventato intervento di Berkthgar aveva rovinato tutto e i Cavalieri di Luna d'Argento avrebbero pagato un prezzo molto alto per quella imprudenza.

«Tenete pronti i proiettili» ordinò Besnell. «E aspettate che i *drow* cerchino di neutralizzare la poca luce rimasta.»

«Per la gloria di Luna d'Argento!» urlò facendo impennare il cavallo.

«E il bene di tutti i popoli!» esclamarono i cavalieri alle sue spalle.

Il loro galoppo fece tremare i fianchi del Quarto Picco, il fragore della loro avanzata penetrò nella roccia ed echeggiò nelle gallerie sotterranee. Al rauco suono dei corni i cento cavalieri caricarono il nemico con le lance abbassate. E quando le punte acuminate rimasero impigliate nei corpi dei folletti, non esitarono un istante a sfoderare le loro spade.

Anche i loro cavalli disciplinati mieterono vittime sotto i pesanti zoccoli ferrati, seminando scompiglio e morte fra i folletti e i *drow* che mai avevano veduto animali simili.

In un baleno l'avanzata del nemico lungo i fianchi della montagna venne arrestata e respinta con un esiguo spargimento di sangue da parte dei difensori. Gli elfi scuri continuarono a neutralizzare i proiettili luminosi, ma gli uomini di Besnell rispondevano a quegli incantesimi lanciando altri proiettili con rinnovato vigore.

Ma i corni a occidente, le urla di guerra rivolte a Tempus e gli incitamenti degli Harpell, dei Guerrieri di Sellalunga e dei Cavalieri di Luna d'Argento annunciavano che l'esercito nemico continuava ad avanzare lungo i sentieri inferiori.

Il lampo di luce che scaturì dalle mani di Regweld seminò terrore e distruzione e spronò gli uomini della terza postazione a partire all'attacco.

Inspiegabilmente i *drow* non reagirono e continuarono a scagliare minuscoli globi di tenebre o fuochi fatui per individuare i loro avversari.

Il resto dei barbari seguì i piani prestabiliti portandosi fra i guerrieri di Sellalunga e l'area sottostante la seconda postazione, per ricongiungersi non con i Cavalieri di Luna d'Argento, com'era previsto, bensì con Berkthgar e i suoi barbari.

* * *

Dall'alto del suo carro Alustriel chiamò a raccolta tutte le sue forze per controllarsi. Come previsto i folletti e gli elfi scuri venivano uccisi in gran numero e senza difficoltà.

Il numero di vittime sarebbe raddoppiato se solo Alustriel avesse fatto ricorso ai suoi poteri magici, ma non poteva. I *drow* avevano aspettando pazientemente e lei sapeva che, se avesse attaccato in quel momento, avrebbe corso il rischio di non vedere la fine di quel combattimento.

Con un sussurro ordinò ai cavalli incantati di scendere in modo da consentirle di vedere meglio. Annuì soddisfatta. La battaglia procedeva come previsto. Il nemico lungo il fianco meridionale era stato completamente sterminato, ma l'esercito avversario continuava ad avanzare da ovest.

Alustriel intuì che fra i ranghi si trovavano numerosi *drow*.

Il carro scivolò verso est lasciandosi il campo di battaglia alle spalle, e Luna d'Argento notò con soddisfazione che le linee nemiche non si estendevano molto oltre le postazioni difensive orientali.

Ne capì la ragione quando la raggiunse il fragore della battaglia che stava infuriando più a est, oltre la montagna. Il nemico aveva trovato la porta orientale di Mithril Hall, l'aveva abbattuta ed era entrato nelle gallerie e

ora stava combattendo contro i nani che la difendevano strenuamente.

Lampi di luce e abbacinanti lingue di fuoco fendettero l'oscurità che avvolgeva quella porta. La bella signora vide che da quella porta entravano non minuscoli folletti o creature stupide, bensì una vera e propria orda di elfi scuri.

Avrebbe voluto scendere e investire il nemico con la sua furia magica, ma Alustriel doveva fidarsi del popolo di Bruenor. Le gallerie erano state meticolosamente preparate e l'esercito di nani aveva previsto un attacco dall'esterno.

Il carro continuò a volare verso nord, e Alustriel meditò di completare il giro, attraversare la Valle del Guardiano dove altri cento Guerrieri di Luna d'Argento stavano aspettando.

Ma quanto vide non le piacque affatto, né la tranquillizzò.

Il versante settentrionale del Quarto Picco era formato da un'impervia e nuda lastra di roccia, solcata da profonde e insidiose gole, impossibile da scalare.

Impossibile per chiunque, ma non per le Guardie delle Lucertole di Menzoberranzan.

A capo delle guardie del Casato di Baenre, Berg'inyon stava risalendo la montagna, diretto verso occidente e la Valle del Guardiano.

I Cavalieri di Luna d'Argento avrebbero dovuto sferrare l'attacco decisivo e arginare l'avanzata del nemico proveniente dal versante meridionale. Avrebbero infatti dovuto aprire una breccia nell'esercito avversario in modo da consentire a Besnell, ai Guerrieri di Sellalunga e agli uomini di Nesme e di Settlestone di entrare nella vallata a cui era possibile arrivare solo da uno strettissimo passo.

Ma le Guardie delle Lucertole sarebbero arrivate per prime. Inorridita Alustriel si rese conto che il loro numero era di gran lunga superiore a quello dei suoi cavalieri e la loro cattiveria era degna dei *drow*.

* * *

La postazione orientale fu abbandonata in fretta e furia. I barbari superstiti si precipitarono verso ovest passando dietro le file dei Guerrieri di Luna d'Argento per riunirsi a Berkthgar.

Quando furono in salvo, Besnell ordinò ai suoi uomini di dirigersi a ovest, seguendo la stessa direzione dell'esercito barbaro.

Il capo dei Cavalieri di Luna d'Argento cominciò a pensare che dopotut-

to l'errore di Berkthgar non era stato fatale e che la ritirata avrebbe comunque potuto procedere senza problemi. Dal bordo di un altopiano Besnell osservò la zona sottostante notando con disappunto che l'esercito nemico aveva oltrepassato le prime tre postazioni.

Il cavaliere sgranò gli occhi terrorizzato e si lasciò sfuggire un gemito quando si accorse della direzione di quell'orda tenebrosa. I Cavalieri di Nesme non erano riusciti a fermarli. Avrebbero dovuto scagliarsi contro il nemico e bloccarlo ma, per una ragione che gli sfuggiva, avevano esitato e ora l'avanguardia nemica stava oltrepassando la quarta e ultima postazione difensiva.

I Cavalieri di Nesme stavano scendendo verso il nemico solo allora e la loro carica aveva travolto un gran numero di nemici.

Ma Besnell sapeva che il nemico aveva risorse inesauribili. Il piano prevedeva una ritirata veloce e composta verso ovest e la Valle del Guardiano e, se fosse stato necessario, anche l'entrata a Mithril Hall attraverso la porta occidentale.

Era un piano infallibile, ma le postazioni laterali erano perdute e la strada verso occidente era chiusa.

A Besnell non rimase altro che guardare inorridito.

PARTE 5

RE E REGINE D'ALTRI TEMPI

Giunsero come un esercito, ma senza averne l'aspetto. Ottomila elfi scuri e un numero ancor maggiore di schiavi umanoidi, una forza massiccia e imponente si riversò su Mithril Hall.

Una descrizione simile è veritiera solo in termini di numero e possanza fisica, ma nelle parole «esercito» e «forza» si nasconde qualcos'altro, una sorta di coesione e obiettivi comuni. Gli elfi scuri sono senza ombra di dubbio i migliori guerrieri di tutti i Reami, allenati fin dalla più tenera età a combattere, da soli o in gruppo. I loro obiettivi sembrano ovvi quando si parla di guerre razziali, ovvero quando l'arma del drow *s'abbassa sul nano. Tuttavia, nonostante la loro strategia sia perfetta e i drappelli di guerrieri combattano all'unisono per dare manforte agli altri, la coesione fra le file degli elfi scuri è solo superficiale.*

Pochi, se non addirittura nessun elfo scuro dell'esercito di Lloth, immolerebbero la propria vita per salvare un compagno a meno che questi non

sia sicuro che tale sacrificio gli garantirebbe un posto d'onore al fianco della Regina Aracnide nell'altra vita. Solo il più fanatico fra gli elfi scuri sferrerebbe un colpo, per quanto discreto, per risparmiare la vita di un altro, e solo perché considera tale atto nel proprio interesse. I drow *si avvicinarono inneggiando alla gloria della Regina Aracnide, ma in realtà ognuno di loro stava cercando di accaparrarsi un brandello della gloria divina.*

Il tornaconto personale è la principale motivazione delle azioni di un elfo scuro.

In ciò stava l'abissale differenza fra i difensori di Mithril Hall e coloro che giunsero per conquistare. Quella era l'unica nostra speranza quando dovemmo affrontare l'orrendo destino avverso, sopraffatti per numero da quell'orda di abili guerrieri!

Se un solo nano si fosse trovato sul campo di battaglia dove un suo compagno stava per venire sopraffatto, con un urlo di guerra si sarebbe buttato a capofitto nella mischia, sprezzante del pericolo. Ma se avessimo sorpreso un drappello di elfi scuri, fors'anche una pattuglia, con un agguato, le forze di supporto sarebbero intervenute solo se sicure della vittoria.

Eravamo noi, e non loro, a essere accomunati da uno scopo comune. Noi, e non loro, a capire il significato della coesione, a combattere per un principio più alto che si trovava nei nostri cuori, a comprendere e accettare il fatto che ogni nostro sacrificio ci avrebbe portati verso un bene più grande.

Esiste una sala fra le molte a Mithril Hall dove vengono onorati gli eroi di guerre e battaglie d'altri tempi. L'arma di Wulfgar si trova là, assieme all'arco di un elfo che Catti-brie ha rimesso al servizio di tutti. Nonostante lo abbia usato per molto tempo e ne abbia accresciuto la fama con le proprie gesta, Catti-brie continua a chiamarlo «l'arco di Anariel», l'elfo da tempo scomparso. E se quest'arco verrà usato ancora da un discendente del Clan di Bruenor Battlehammer, allora verrà chiamato «l'arco di Catti-brie tramandatole da Anariel».

A Mithril Hall esiste un altro luogo, la Sala dei Re, dove a imperitura memoria sono stati intagliati nella roccia i giganteschi busti dei sette re predecessori del Clan di Bruenor.

I drow *non hanno monumenti di questo genere. Mia madre Malice non mi parlò mai delle matrone madri del Casato di Do'Urden che la precedettero, forse perché Malice stessa aveva congiurato per la morte della pro-*

pria madre. All'interno dell'Accademia di Guerra non esistono effigi o busti dei maestri di un tempo. Alla luce della mia passata esperienza, mi rendo conto che gli unici monumenti esistenti a Menzoberranzan sono le statue di quanti sono stati puniti dal Casato di Baenre, di quanti sono stati assaliti da Vendes e percossi dalla sua temibile frusta, di quanti si sono visti trasformare la pelle in un nero più scuro della notte e in statue messe in bella mostra sulla spianata di Tier Breche, fuori dall'Accademia, quale prova di disobbedienza.

In ciò stava l'abissale differenza fra i difensori di Mithril Hall e coloro che giunsero per conquistare. Una differenza il cui nome era speranza.

Drizzt Do'Urden

23

Poteri nascosti

Bidderdoo non aveva mai assistito a una scena simile. I corpi ridotti in brandelli dei folletti venivano lanciati in ogni direzione, alcuni minacciavano addirittura di investirlo, mentre la Brigata Torcibudella avanzava imperterrita a testa bassa. Avevano raggiunto una caverna bassa e ampia dove li attendeva un gruppo di folletti la cui superiorità numerica era terrificante. Bidderdoo avrebbe voluto suggerire una manovra tattica di fiancheggiamento, poiché sapeva che la parola *ritirata* non rientrava nel vocabolario dell'armigero, ma lo sventurato mago si era ritrovato risucchiato dalla foga dei nani e scaraventato insieme a loro in mezzo alla forza nemica.

Si sentì attorniato da una frenesia inarrestabile, una sorta di sete di sangue sconosciuta a lui che era sempre vissuto fra le tranquille pareti del Maniero dell'Edera.

Pwent gli saettò davanti con un folletto infilzato nel corno dell'elmo. L'armigero allargò le braccia e dopo essersi scagliato contro un gruppo di folletti abbracciandone un gran numero in una stretta mortale, cominciò a scuotere con forza, in modo che le borchie e gli uncini che ricoprivano la corazza trafiggessero gli sventurati, tre dei quali caddero subito al suolo mentre il quarto si ritrovò la fronte dilaniata da una borchia che sporgeva dal guanto di ferro di Pwent.

Bidderdoo comprese subito che quella carica non era inutile e che la

Brigata Torcibudella avrebbe sopraffatto il nemico solo grazie alla furia cieca che la animava. E ben presto si rese conto che i folletti impararono in fretta a evitare quei nani esagitati. Sei di loro aggirarono l'armigero velocemente e si diressero verso l'unico nemico che potevano sperare di sconfiggere.

Bidderdoo cominciò a sfogliare con gesti frenetici quanto era rimasto del suo libro di incantesimi e dopo aver sfilato una pergamena che strinse in una mano, sollevò l'altra davanti a sé e cominciò a bisbigliare una formula contorcendo le dita.

Da ogni punta delle dita scaturì una vampata di energia magica verdastra che si diresse verso il nemico sempre più vicino. Cinque folletti caddero a terra carbonizzati, ma il sesto continuò ad avanzare urlando e puntando la spada contro l'addome del mago.

La pergamena gli sfuggì di mano. Bidderdoo urlò. Era giunto il suo momento. In preda all'istinto più puro, il mago si piegò in avanti e si lasciò cadere sulla spada, inarcando le spalle in modo da sovrastare il folletto. Avvertì una sottile stilettata di dolore attraversargli il petto, ma si accorse che la forza aveva abbandonato la mano che brandiva la spada nemica.

Bidderdoo urlò terrorizzato. Il dolore gli percorse tutto il corpo, ma a poco a poco quell'urlo si trasformò in un ringhio di rabbia. Abbassò lo sguardo e vide il folletto imprigionato sotto il peso del suo corpo. Scorse la sua gola scoperta. Un lampo di luce gli illuminò lo sguardo.

Il mago chiuse gli occhi e strinse le dita e dopo lunghi, interminabili attimi il folletto smise di scalciare.

Sulla caverna scese un cupo silenzio e Bidderdoo impiegò parecchio tempo prima di accorgersi che la battaglia era finita. Aprì gli occhi e non appena si voltò vide Thibbledorf Pwent che annuiva soddisfatto, in piedi a pochi passi di distanza.

Solo allora il mago capì di avere ucciso il folletto.

«Ottima tecnica» disse Pwent allontanandosi.

* * *

Se la strategia della Brigata Torcibudella si basava sulla confusione che era in grado di seminare intorno e sulla forza brutale, Drizzt, Guenhwyvar, Catti-brie, Regis e Bruenor si muovevano in silenzio di galleria in galleria in una muta danza di morte. L'elfo guardaboschi e la pantera aprivano la strada. Fu Guenhwyvar a individuare il nemico che si avvicinava e Drizzt

lo capì subito dalle orecchie del felino appiattite contro la testa.

I cinque amici combattevano come se fossero una potente macchina da guerra. Catti-brie sfoltiva le file avversarie con il suo potente arco, gli artigli e i denti di Guenhwyvar precedevano di poco i movimenti fulminei e precisi di Drizzt per lasciare infine posto alla furia incontrollata di Bruenor. Dal canto suo Regis trovava sempre un modo per inserirsi in quella intricata strategia ed era solito finire quei pochi avversari che riuscivano a sottrarsi ai micidiali colpi degli amici.

Ma Regis si sentiva stanco e stava seriamente meditando di assentarsi per un po'. Il gruppo si trovava infatti in un'ampia galleria quando Guenhwyvar, in prossimità di una svolta, si accovacciò al suolo e appiattì le orecchie. Drizzt scivolò nella penombra di una nicchia laterale assieme a Regis mentre Bruenor si fermava davanti alla figlia in modo che Catti-brie potesse usare il corno del suo elmo per mirare meglio.

Cinque minotauri e cinque *drow* comparvero da dietro la curva e si precipitarono in direzione di Mithril Hall.

Catti-brie puntò l'arco contro gli elfi scuri e si affrettò a scoccare una freccia luminosa. Il primo *drow* stramazzò a terra privo di vita.

Guenhwyvar travolse con un salto sconvolgente un elfo scuro e dopo averlo dilaniato si gettò su un altro sventurato.

Un secondo dardo magico saettò nell'aria uccidendo un altro *drow*. Purtroppo, però, i minotauri si stavano avvicinando velocemente e Catti-brie non aveva tempo di incoccare un'altra freccia. Mentre afferrava la spada, Bruenor si precipitò in avanti urlando per ostacolare l'avanzata di quei mostri.

Il minotauro abbassò la testa. Bruenor sollevò la sua arma stringendo il manico con entrambe le mani.

Il mostro gli si scagliò contro proprio nel momento in cui l'ascia cadeva verso il basso. Si udì un rumore simile a un albero che cade, e Bruenor non riuscì a capire cosa lo avesse colpito. All'improvviso si ritrovò sbalzato all'indietro, travolto dal soffocante peso del corpo del minotauro.

* * *

Drizzt si fece avanti come un fulmine. Colpì il primo minotauro al fianco e la lama della scimitarra uscì dalla coscia. L'elfo guardaboschi piroettò su se stesso allontanandosi e, dopo essersi inginocchiato, portò Lampo davanti a sé e ferì profondamente il ginocchio del mostro più vicino.

Con un urlo raccapricciante il minotauro gli cadde addosso, ma l'elfo si spostò di lato con una rapidità incredibile e l'animale cadde pesantemente a terra.

Drizzt accorse in aiuto di Catti-brie e Bruenor che rischiavano di essere attaccati dai rimanenti due minotauri. Con una velocità sorprendente ne ferì mortalmente uno, mentre l'altro gli sfuggì e si avventò contro Catti-brie con determinazione.

Il mostro sollevò la pesante mazza, ma Catti-brie si chinò tempestivamente e portò la spada sopra la testa.

Khazid'hea fendette l'arma nemica con facilità e il minotauro rimase con il manico sollevato a mezz'aria mentre Catti-brie invertiva la direzione del movimento del braccio e lo investiva con un colpo di rovescio.

Il minotauro la guardò sbigottito. Catti-brie non poteva credere di aver mancato un bersaglio così facile.

* * *

Al riparo della nicchia Regis rimase a osservare la scena, più che mai consapevole del fatto che poco avrebbe potuto fare per sconfiggere quei nemici. Si affrettò tuttavia a riunirsi a loro, deciso a dare una mano se la situazione fosse precipitata. Osservò con occhi pieni di ammirazione la difesa fulminea e le parate perfette di Drizzt. L'elfo era famoso per la sua velocità, ma quello sfoggio di bravura stupì l'*halfling* per l'ennesima volta. Regis tentò invano di seguire i movimenti dei suoi piedi e ripetutamente provò ad anticipare la direzione dei suoi spostamenti solo per ritrovarsi con lo sguardo fisso nel vuoto.

Drizzt infatti si spostava a sinistra, attaccava e parava per poi saettare nella direzione opposta in un susseguirsi di balzi e affondi incredibili.

Regis scosse il capo e mentre cercava di concentrarsi sulla situazione drammatica in cui si trovava assieme ai suoi amici e a tutto il popolo dei nani, con la coda dell'occhio scorse un *drow* che stava aggirando la pantera e tentava di fuggire.

* * *

Il *drow* non aveva nessuna intenzione di affrontare il felino e si lasciò sfuggire un sospiro di sollievo quando si accorse che la donna armata di arco era impegnata in un aspro combattimento con un minotauro. Due suoi

compagni, trafitti da quelle frecce luminose, giacevano a terra privi di vita. Una sacerdotessa era distesa riversa con il volto dilaniato dagli artigli della pantera, mentre i cinque minotauri o erano già stati uccisi oppure stavano cercando di mettersi in salvo. Un altro *drow* aveva cercato di fuggire, ma la pantera lo aveva raggiunto con un paio di balzi e gli si era avventata contro finendolo in un baleno.

Il *drow* superstite si guardò intorno. Aveva poche possibilità, si disse, ma all'improvviso scorse Drizzt Do'Urden, l'odiato rinnegato che tutti cercavano. L'elfo guardaboschi stava finendo i tre minotauri che aveva ferito e non si era accorto di lui. Se fosse riuscito a sfruttare quella possibilità per uccidere Drizzt, si sarebbe guadagnato gloria imperitura per sé e per il suo casato. E se anche fosse caduto vittima delle armi degli amici del rinnegato, avrebbe avuto sicuramente un posto d'onore accanto a Lloth, la Regina Aracnide.

Afferrò la balestra e dopo avere incoccato il dardo più potente che aveva, un proiettile incantato su cui erano incise le rune del fuoco e del lampo, prese la mira.

Ma qualcosa colpì la balestra di lato. Il *drow* fece scattare la sicura, ma la freccia andò a conficcarsi nel terreno ai suoi piedi. Una vampata di fuoco lo sbalzò all'indietro, ustionandolo e accecandolo.

L'elfo scuro rotolò disperatamente lontano e riuscì a togliersi il *piwafwi* in fiamme. Con la coda dell'occhio notò una piccola mazza a qualche spanna di distanza e una piccola mano paffuta che si stringeva attorno al manico e la sollevava. Il *drow* cercò di reagire in fretta mentre due piedi pelosi si stavano avvicinando con incedere minaccioso.

Ma le tenebre lo avvolsero in un abbraccio di morte.

* * *

Catti-brie indietreggiò urlando, ma il minotauro non la inseguì. Il mostro rimase perfettamente immobile con lo sguardo fisso davanti a sé.

«Non l'ho mancato» disse Catti-brie con aria sgomenta, come se cercasse di convincere se stessa e il nemico che la guardava con occhi stralunati.

La zampa sinistra del minotauro, quella ferita da Khazid'hea, vacillò e cedette, e il mostro cadde pesantemente a terra mentre fiotti di sangue sgorgavano copiosi dalla ferita.

Con la coda dell'occhio Catti-brie vide Bruenor che cercava di uscire da sotto il minotauro che aveva appena ucciso sbuffando e inveendo. Il nano

si rialzò in piedi, scosse il capo per riprendersi dallo stordimento e osservò con sguardo afflitto la sua pesante arma conficcata nella testa del nemico.

«Per i Nove Inferi, come faccio a liberarla?» sbottò guardando la figlia.

Drizzt e Regis si avvicinarono ansimanti, mentre Guenhwyvar avanzava stringendo fra le fauci il collo dell'ultimo sventurato elfo scuro.

«Un'altra vittoria a nostro favore» osservò Regis.

Drizzt annuì, ma non parve soddisfatto. Avevano vinto solo una battaglia, e non la guerra, pensò. E forse erano riusciti a scalfire appena il colosso rappresentato dalle forze nemiche che stavano avanzando inesorabilmente verso Mithril Hall. Tutto sommato, potevano considerarsi fortunati. Cosa sarebbe successo se durante uno dei precedenti combattimenti fossero stati sorpresi da un altro gruppo di *drow* o minotauri, oppure di semplici folletti?

La vittoria era giunta veloce, ma l'esito finale era ancora lontano e incerto.

«Non mi sembri contento» osservò Catti-brie mentre riprendevano il cammino.

«In poco tempo abbiamo ucciso una decina di *drow*, una manciata di minotauri e una decina di folletti» ribatté Drizzt.

«E il loro esercito è composto da migliaia di guerrieri» aggiunse Catti-brie comprendendo l'ansia dell'amico.

Drizzt non disse nulla. La sua unica speranza, e quella rappresentava anche l'unica speranza di tutta Mithril Hall, era che la loro strenua difesa fosse in grado di scoraggiare il nemico. Solo così sarebbero riusciti a salvarsi.

Guenhwyvar appiattì le orecchie e scivolò silenziosamente in un angolo oscuro. Gli amici si sparpagliarono, pronti a difendersi, ma sospirarono di sollievo quando videro avvicinarsi un gruppo di una decina di nani che li salutarono calorosamente. I loro corpi erano imbrattati di sangue e coperti di ferite e le loro armi ammaccate in più punti.

«Com'è la situazione?» chiese Bruenor facendosi avanti.

Il capo del drappello di nani socchiuse gli occhi. «Stanno combattendo nella Città Sotterranea, mio re» rispose. «Non siamo riusciti a capire come siano entrati! E sono giunte notizie secondo le quali i combattimenti infuriano anche nei livelli superiori. La porta orientale è stata abbattuta.»

Bruenor si guardò intorno con aria sperduta.

«Ma stiamo resistendo presso la Forra di Garumn!» esclamò il nano gonfiando il petto per l'orgoglio.

«Da dove vieni e dove stai andando?» chiese Bruenor.

«Dall'ultimo posto di guardia» spiegò il nano. «Sono uscito per venirti a cercare, mio re. Le gallerie pullulano di *drow*, ma siamo contenti di vederti sano e salvo.» Il nano puntò il pollice contro Bruenor e quindi lo girò verso sinistra. «Non siamo molto lontani e la galleria che ci porterà al mio posto di guardia è libera.»

«Non per molto» aggiunse un nano alle sue spalle.

«Anche le gallerie da lì fino alla Città Sotterranea sono libere» concluse il capitano della guardia.

Drizzt tirò Bruenor da un lato e cominciò a conversare a bassa voce. Catti-brie e Regis attesero pazientemente assieme ai nani.

«... bisogna continuare a cercare» bisbigliò Drizzt.

«Il mio posto è accanto alla mia gente!» tuonò Bruenor con voce possente. «E il tuo è accanto a me.»

Drizzt lo zittì con una fitta sequenza di parole impercettibili. Catti-brie riuscì a coglierne solo alcune e capì che Drizzt stava convincendo Bruenor a continuare la loro caccia lungo le gallerie inferiori più esterne.

In cuor suo Catti-brie decise di accompagnare gli amici se Drizzt e Guenhwyvar avessero proseguito. Avrebbe fatto affidamento sui poteri di Occhio di Gatto, il monile donatole da Alustriel che le consentiva di vedere al buio. Dal canto suo Regis era giunto alla stessa conclusione.

Ma i due amici rimasero stupiti quando videro Drizzt e Bruenor avvicinarsi al drappello di guardie.

«Tornatevene al vostro posto di guardia e raggiungete la Città Sotterranea se necessario» ordinò Bruenor.

Il nano spalancò la bocca dalla meraviglia. «Ma, mio re!» protestò.

«Obbedisci!» tuonò Bruenor.

«Dovrei lasciarti da solo quaggiù?» chiese il nano sbigottito.

Bruenor sorrise mentre il suo sguardo accarezzava il viso dei suoi amici.

«Da solo, dici?» lo incalzò Bruenor fissando il nano dritto negli occhi.

«Tornate indietro e vincete» continuò il re. «I miei amici e io dobbiamo continuare la nostra caccia.»

I due gruppi si divisero e si allontanarono in direzioni opposte.

Drizzt sussurrò qualcosa all'orecchio di Guenhwyvar e il felino li precedette a qualche passo di distanza. Finora si erano aggirati alla ricerca delle pattuglie nemiche in perlustrazione, ma dopo aver udito le terribili notizie provenienti dalla Città Sotterranea e dalla porta orientale, Drizzt decise di cambiare strategia. Avrebbero affrontato i *drow* e i loro alleati solo se strettamente necessario, altrimenti avrebbero proseguito speditamente lun-

go un cammino più diretto. Drizzt voleva trovare le sacerdotesse che dirigevano quella marcia. L'unica speranza rimasta ai nani era decapitare la forza nemica.

Ultimo della fila, Regis trotterellava nell'affannoso tentativo di non rimanere indietro. Di tanto in tanto si voltava a guardare i nani che si allontanavano per fare ritorno a Mithril Hall. «Perché riesco sempre a cacciarmi in queste situazioni?» mormorò l'*halfling* con fare rassegnato, ma non appena il suo sguardo si posò sull'incedere deciso dei suoi amici, comprese la ragione delle sue scelte.

Catti-brie udì il lungo sospiro dell'*halfling* e non poté fare a meno di sorridere.

24

Furia cieca

Alustriel osservò con espressione preoccupata il versante meridionale del Quarto Picco. Il fianco scosceso della montagna era rischiarato da esplosioni luminose, così simili alle stelle che brillavano nel cielo. Lo scontro fra proiettili magici e gli incantesimi con i quali gli invasori cercavano di neutralizzare il nemico era sconcertante. Non appena il carro si trovò in prossimità delle rupi sudoccidentali, la Signora di Luna d'Argento ebbe un tuffo al cuore. I difensori erano stati costretti ad assumere una formazione a ferro di cavallo per far fronte al pericolo di venire circondati dalle infide schiere di folletti e feroci *drow*.

I quattro eserciti combattevano con coraggio e determinazione, spalla contro spalla, ricacciando quell'incessante susseguirsi di attacchi. Ogni sforzo dei *drow* di aprire una breccia nella formazione avversaria attraverso il punto debole costituito dalle due estremità distanziate fu vano, poiché i guerrieri umani e i nani, disposti in file serrate, si erano protetti le spalle a ridosso di inespugnabili speroni di roccia.

Ma mentre lo sguardo di Alustriel correva su quell'esercito di valorosi, le sue speranze cominciarono a vacillare. Un gruppo di folletti, capeggiati da imponenti geni, creature simili a quei piccoli esseri disgustosi ma dai corpi pelosi e più grossi, si dispose a losanga e cominciò a forzare il fianco orientale dei difensori.

Le linee difensive rischiarono di cedere sotto la pressione nemica. Alustriel per poco non tradì la propria posizione con un'esplosione magica.

Ma in mezzo alla confusione e al clangore delle armi, una spada si distinse fra tutte le altre.

Berkthgar l'Audace, i capelli scompigliati dal vento, innalzò un inno a Tempus con voce possente mentre Bankenfuere fendeva l'aria con un cupo sibilo. Il barbaro ignorò i folletti e si lanciò contro i geni. Ogni movimento del suo braccio provocava la morte di un nemico. Il capo di Settlestone venne colpito una volta, e poi un'altra, ma il suo volto altero era imperturbabile e la sua avanzata non fu rallentata dal dolore.

I geni tentarono di sottrarsi a quell'inaspettato attacco, smarriti, e si lanciarono in una fuga disperata, lasciando i folletti alla mercé del nemico. Il panico serpeggiò fra le loro file. Senza capi i folletti ruppero la formazione e fuggirono a rotta di collo.

Molte sarebbero state le canzoni che avrebbero celebrato le gesta di Berkthgar, pensò Alustriel. Ma solo se il suo esercito avesse vinto. Se gli elfi scuri fossero riusciti a coronare i loro sogni di conquista, le gesta del valoroso barbaro si sarebbero perdute nel tempo, sepolte sotto la pesante cappa della schiavitù e dell'oblio. Ma non sarebbe accaduto nulla di tutto ciò, decise la Signora di Luna d'Argento. Anche se Mithril Hall fosse caduta quella notte, la guerra non era ancora perduta. Tutta Luna d'Argento si sarebbe mobilitata contro i *drow*, e lei sarebbe andata a Sundabar, a est, e alla Fortezza di Adbar, roccaforte di re Harbromme e i suoi nani, per spingersi fino a Waterdeep sulla Costa della Spada, per raccogliere l'esercito necessario a ricacciare i *drow* verso Menzoberranzan.

La guerra non era perduta, si ripeté mentre spaziava con lo sguardo su quella distesa di valorosi che resistevano all'attacco, combattendo e morendo con coraggio.

Ma all'improvviso assistette alla tragedia che tanto aveva temuto. In lontananza, presso l'angolo sudoccidentale della formazione a ferro di cavallo, abbacinanti sfere di fuoco, folgori e strali di energia magica e distruttiva rischiararono la notte.

I ranghi dei Cavalieri di Nesme furono distrutti. Molti schiavi umanoidi caddero sul campo di battaglia, ma i maghi *drow* non parvero preoccuparsi delle perdite subite.

Grosse lacrime rigarono le guance di Alustriel, mentre con occhi sbarrati dal dolore per quella catastrofe udiva le urla degli uomini e dei cavalli agonizzanti. I proiettili infuocati del nemico andarono a spegnersi contro il fianco della montagna, aprendo lugubri ferite nella roccia. La bella signora si rimproverò di non aver previsto tutto, per aver sottovalutato l'intensità

degli attacchi e la determinazione del nemico, per non aver coinvolto tutto il suo esercito di guerrieri, maghi e sacerdoti nella difesa di Mithril Hall.

La carneficina si protrasse a lungo e il tempo parve dilatarsi all'infinito. Le esplosioni continuavano incessanti, seguite dalle disperate urla dei moribondi.

Alustriel si fece coraggio e con lo sguardo cercò di individuare l'origine dell'attacco nemico e, quando finalmente lo scoprì, si rese conto che i maghi degli elfi scuri, nella loro ignoranza del mondo della superficie, avevano commesso un errore imperdonabile.

La schiera di maghi *drow* si era nascosta in un fitto boschetto ed era da lì che quelle infide creature lanciavano i loro temibili incantesimi.

Un sorriso trionfante le illuminò il viso triste. Alustriel portò le redini di lato e il carro cominciò a scendere lungo il fianco della montagna descrivendo un angolo molto stretto, simile a una freccia vendicativa scoccata contro il cuore del nemico.

I *drow* avevano sbagliato e dovevano pagare.

Mentre oltrepassava il bordo settentrionale del campo di battaglia Alustriel urlò un comando e il carro e i cavalli che lo trainavano vennero avvolti da abbacinanti lingue di fuoco.

Nell'aria echeggiarono terrificanti urla di terrore, ma si udirono anche le trombe dei Cavalieri di Luna d'Argento che avevano riconosciuto il carro e la loro signora.

Alustriel scese come una ferale sfera di fuoco. Il carro esplose in prossimità del centro del boschetto, virò inclinandosi paurosamente e saettò lungo tutto il suo perimetro sfrecciando diagonalmente. I rami cominciarono a bruciare scoppiettando.

I *drow* avevano sbagliato e dovevano pagare.

Era sicura che gli elfi scuri avevano previsto tutto e avrebbero fatto ricorso a potenti incantesimi per proteggersi e per neutralizzare anche il fuoco più vorace, ma essi non conoscevano la natura, né il legno. Anche se il fuoco non li avesse risparmiati, le fiamme li avrebbero accecati costringendoli a sospendere i loro attacchi magici, mentre il fumo avrebbe reso difficile ogni cosa. L'umidità della notte, il sottobosco ancora bagnato dalle recenti piogge e la rugiada provocarono dense nubi nere che si innalzarono pesanti nell'aria. I maghi cercarono di estinguere quel fuoco divoratore con incantesimi che facevano scaturire dal nulla colossali ondate d'acqua. Ma Alustriel non si perdette d'animo e continuò a sorvolare veloce il bosco, penetrando il fitto reticolo delle fronde per seminare morte e confusione.

Non sarebbe bastato un mare intero per estinguere le fiamme del carro incantato. Gli incantesimi dei maghi non fecero altro che peggiorare la situazione. L'aria si era fatta irrespirabile per il fumo e il vapore.

Alustriel si affidò completamente all'intelligenza dei suoi cavalli, emanazione stessa della sua volontà, e continuò a osservare il boschetto sottostante, pronta a formulare i suoi più temibili incantesimi. Sapeva che il nemico non avrebbe resistito a lungo. Ben presto, proprio come aveva previsto, scorse un *drow* fluttuare nell'aria, proprio sopra quella chiazza di rutilanti fiamme e vorticoso fumo, e cercare di capire cosa stava accadendo.

Il fulmine di Alustriel lo colpì alla nuca. La violenza dell'impatto lo fece roteare nell'aria e lo scaraventò contro la cima di un altissimo albero.

Ma nonostante la bella signora fosse riuscita a ucciderlo, una sfera di fuoco sibilò nell'aria e saettò davanti al carro. I cavalli si imbizzarrirono e il carro, assieme ad Alustriel, cominciarono a precipitare nel vuoto. La Signora di Luna d'Argento era protetta dalle fiamme dei suoi stessi incantesimi, ma non da quelle dei globi infuocati del nemico. Urlò di dolore mentre sul suo viso avvertiva l'insopportabile pizzicore delle ustioni.

* * *

Dall'alto della cengia Besnell e i suoi soldati osservarono l'attacco nemico contro Alustriel. Gli occhi dorati dell'elfo rimasero incollati su quella scena terrificante. I suoi uomini urlarono inorriditi. Se prima avevano combattuto con furia, ora i loro attacchi erano dettati da un violento desiderio di vendetta, che coinvolse anche gli uomini di Berkthgar che combattevano al loro fianco.

Folletti, geni, orchi e minotauri, e persino gli abili guerrieri *drow* caddero numerosi sul campo di battaglia, ma sembrava che il loro numero non ne risentisse. Non appena ne moriva uno, altri due erano già pronti a rimpiazzarlo.

Più a occidente, i Cavalieri di Sellalunga continuavano a combattere, ma ogni via di scampo era loro preclusa. Regweld comprese la gravità della situazione. Portò Saltapozzanghere in un punto non occupato dal nemico e formulò un incantesimo per inviare un messaggio a Besnell.

A ovest! implorò il mago.

Regweld si portò davanti alle sue truppe e le condusse a occidente, verso la Valle del Guardiano proprio come era stato deciso. I maghi nemici erano

stati temporaneamente neutralizzati e non c'era un solo istante da perdere.

Un abbacinante fulmine squarciò l'oscurità seguito da un globo di fuoco che aprì la strada al vertiginoso balzo di Regweld in sella al suo strano destriero. Mentre passava sopra le teste del nemico, il mago scagliò una pioggia di proiettili magici che seminò confusione fra i ranghi avversari. I Guerrieri di Sellalunga capirono la strategia adottata da Regweld e, dopo aver spronato i cavalli, si lanciarono al galoppo contro l'esercito nemico, seguiti dai guerrieri di Settlestone e dai Cavalieri superstiti di Nesme. La breccia si allargò a dismisura. Anche il resto dell'esercito barbaro capeggiato da Berkthgar e i Cavalieri di Luna d'Argento riuscirono a passare sfruttando la sorpresa che aveva paralizzato i mostri nemici.

I difensori erano quasi riusciti a mettersi in salvo quando una nutrita squadra di *drow* bloccò loro il passo.

Regweld continuò a lanciare i suoi proiettili magici e a spronare Saltapozzanghere, con sprezzo del pericolo.

Sarebbe andato incontro a morte sicura se non fosse stato per Alustriel che, costretta ad allontanarsi dal bosco dai continui contrattacchi dei maghi *drow*, aveva raggiunto velocemente il fianco della montagna sorvolando i ranghi nemici a una quota talmente bassa che gli elfi scuri che non riuscivano a mettersi in fuga rimanevano carbonizzati dalle fiamme del suo carro.

Besnell e i suoi uomini galopparono in mezzo all'esercito nemico in fuga incitando Alustriel e invocando gli dei, gettando maggior scompiglio e seguendo la scia luminosa del magico carro della loro signora.

Molti uomini e molti *drow* morirono in quell'attacco infernale, ma i difensori riuscirono a portarsi davanti all'esercito nemico prima ancora che altre forze avversarie sbarrassero loro il passo, e quindi a continuare la loro ritirata verso ovest, lungo il sentiero che li avrebbe condotti alla Valle del Guardiano.

Finalmente al sicuro nel cielo sopra il campo di battaglia, Alustriel si sentì stremata. Era trascorso molto tempo dall'ultima volta che aveva sferrato un attacco magico simile. Molti anni erano passati dall'ultimo combattimento a cui aveva partecipato. Ora era stanca e ferita. Il corpo era cosparso di lividi e ustioni, e persino dalle ferite delle spade e dei dardi scagliati dai *drow* nel disperato tentativo di allontanarla. Sapeva che al suo ritorno a Luna d'Argento il suo comportamento sarebbe stato disapprovato dai suoi consiglieri personali, dal consiglio stesso della città e persino dai capi e re di altre città vicine. L'avrebbero accusata di essere stata una sciocca avven-

tata. Mithril Hall era un regno minuscolo per cui non valeva la pena combattere, tanto meno morire.

Avrebbero detto proprio così, si disse Alustriel, ma lei la pensava diversamente. Sapeva che la libertà e la pace che regnavano a Luna d'Argento non erano la prerogativa di una città grande e forte. Tutti avevano diritto a essere liberi e vivere in pace, gli abitanti di Luna d'Argento e Waterdeep come quelli dei villaggi più piccoli ai confini dei Reami.

Era ferita e aveva corso il rischio di essere uccisa, ma si sentiva felice. Mentre correva verso il cielo, ordinò alle fiamme di spegnersi in modo da sottrarsi a eventuali attacchi nemici che avrebbero potuto distruggerla. Le ferite irradiavano un dolore insopportabile, ma Alustriel sorrise. Se quella notte fosse morta, la Signora di Luna d'Argento sarebbe morta con il sorriso sulle labbra perché sapeva di aver seguito il proprio cuore. Stava combattendo per qualcosa di molto più grande della vita stessa, per valori eterni e giusti.

Guardò con soddisfazione l'esercito condotto da Besnell e i suoi cavalieri dirigersi velocemente verso la Valle del Guardiano mentre il suo carro volava verso ovest.

Il nemico li avrebbe inseguiti. Altri *drow* sarebbero arrivati da nord per dare man forte. La battaglia era appena cominciata.

* * *

Nessuno dei duemila nani operosi di Mithril Hall aveva mai veduto un tumulto simile nella Città Sotterranea o udito l'assordante fragore della battaglia, nemmeno quando Shimmergloom, lo spaventoso drago ombra, aveva invaso la città assieme a un'orda di elfi grigi ai tempi in cui era re il nonno di Bruenor.

Folletti e minotauri, geni e perfidi mostri sconosciuti entravano da ogni galleria e dal suolo stesso, grazie alla potente magia degli *illithid.* E gli elfi scuri combattevano con foga ovunque, lungo le cenge più anguste e sulle spianate più ampie. La loro macabra danza seminava morte e gettava cupe ombre contro le pareti rischiarate appena dalla tremolante luce delle fucine.

Ma le gallerie principali che conducevano ai livelli inferiori non erano ancora state conquistate e il grosso dell'esercito nemico si trovava ancora lontano da Mithril Hall, nonostante gli elfi scuri che erano riusciti a raggiungere la Città Sotterranea stessero cercando di aprire un varco e ricon-

giungersi con le forze di Uthegental e Matrona Baenre.

I nani dovevano fermarli se non volevano che Mithril Hall cadesse per sempre. L'aria venne rischiarata dagli insopportabili lampi di luce verde e rossa di Harkle e Bella don DelRoy a cui i *drow* rispondevano con i loro micidiali dardi avvelenati lanciati dal basso.

I livelli inferiori a poco a poco vennero fagocitati da una pesante oscurità. I *drow* stavano preparando il campo di battaglia, ma Stumpet Unghie-imbellettate e i suoi sacerdoti sventarono il tentativo del nemico riversando sulla zona una pioggia di incantesimi di luce grazie ai quali rischiararono le gallerie a giorno. I nani potevano combattere anche nella più totale oscurità, ma erano i *drow* e le altre creature del Mondo Oscuro che odiavano la luce.

Un gruppo di elfi scuri lanciò una gragnuola di dardi, ma il veleno non riuscì a fermare i nani, poiché nelle loro vene correva una potente pozione che ne annullava l'effetto soporifero.

Vedendo che il loro attacco non aveva sortito alcun effetto, i *drow* si dispersero in tutte le direzioni. I nani avanzarono con passo deciso, ma si ritrovarono davanti a due creature disgustose che non avevano mai visto. La loro testa era coperta da una pelle viscida e al posto della bocca avevano rivoltanti tentacoli che si dimenavano nell'aria, mentre i loro occhi biancastri erano privi di pupille.

Sprezzanti del pericolo, i coraggiosi si fecero avanti, ma quando gli *illithid* si voltarono e devastarono le loro menti con la loro forza telepatica, i nani cominciarono a disperdersi vagolando.

«Eccoli che arrivano!» esclamò Harkle dall'alto del terzo livello della città.

Bella don DelRoy osservò le menti assassine con una smorfia di disgusto. Entrambi si erano aspettati di vedere quelle creature. Drizzt li aveva avvertiti dell'esistenza di quei temibili amici di Matrona Baenre. Nonostante provasse una violenta nausea, Bella continuò a guardare incuriosita.

«Ma sei proprio sicuro?» chiese la donna ad Harkle, che aveva elaborato la strategia per combattere quelle creature rivoltanti.

«Credi che mi sarei dato tanta pena per imparare a formulare un incantesimo da una prospettiva diversa?» ribatté Harkle con espressione irritata.

«Certo che no» si affrettò a dire Bella. «Insomma, quei nani hanno bisogno del nostro aiuto.»

«Giusto.»

La figlia di DelRoy mormorò veloce una formula e in un baleno, davanti

ai due maghi, si formò una porta che pulsava di una luce azzurrognola.

«Dopo di te» disse Bella con voce garbata.

«Oh, il titolo prima della bellezza» ribatté Harkle invitando la donna a entrare per prima con un gesto galante del braccio.

«Non abbiamo tempo da perdere!» li apostrofò una voce alle loro spalle. Bella e Harkle si sentirono sospinti in avanti da due mani e oltrepassarono la porta contemporaneamente, seguiti da Fret.

La seconda porta si aprì molto più in basso, proprio fra gli *illithid* e gli sventurati nani. Fret si allontanò di lato e cercò di radunare i nani ancora storditi, mentre Harkle e Bella si fecero coraggio e si fermarono davanti alle due creature.

«Come vi capisco» cominciò a dire Harkle, ma un'ondata di energia invisibile li investì.

«La vostra bruttezza,» aggiunse il mago sentendosi attraversare da una seconda ondata, «è pari alla vostra meschinità.»

In quell'istante una terza ondata li investì in pieno. Gli *illithid* si avvicinarono minacciosi. Bella urlò e Harkle si sentì svenire quando i viscidi tentacoli gli sfiorarono il viso. Uno si infilò nel naso di Harkle e cominciò a cercare il suo cervello.

«Ma sei proprio sicuro?» urlò Bella inorridita.

Ma Harkle non la udì. Non si oppose all'invasione dell'*illithid* per non compromettere l'esito del suo incantesimo. Era così difficile concentrarsi con quel tentacolo che si insinuava sotto la pelle del viso e si ingrossava a dismisura.

Un'espressione stizzita passò sui visi degli *illithid.*

Harkle sollevò le mani con i palmi rivolti verso il basso e i pollici incrociati. Non appena allargò le dita, una vampata di fuoco fuoriuscì dalla mano e investì la creatura bruciandogli le vesti. L'*illithid* cercò di liberarsi, ma Harkle stava già formulando il secondo incantesimo. Infilò una mano sotto la tunica e da una tasca trasse una foglia ridotta in polvere e l'intestino di un serpente che mescolò in fretta e furia mentre dalle sue labbra usciva un melodioso canto.

Uno strale luminoso gli partì dalla mano e andò a conficcarsi nel ventre del mostro.

La creatura urlò qualcosa di incomprensibile indietreggiando con passi malfermi, mentre il proiettile di Harkle gli iniettava un potente veleno nelle viscere.

L'*illithid* stramazzò a terra stringendosi il ventre con le mani. Aveva sot-

tovalutato il nemico, disse telepaticamente al compagno e a Methil che si trovava in una caverna lontana assieme a Matrona Baenre.

Poco lontano Bella faticava a concentrarsi. Nonostante l'incantesimo fosse riuscito e l'*illithid* non riuscisse a impadronirsi del suo cervello, la donna non era in grado di concludere la formula. Chiamò a raccolta tutte le sue forze, ma ogni tentativo fu vano.

All'improvviso udì il rumore di un carro che si avvicinava. Aprì gli occhi e alle spalle degli *illithid* vide Fret che spingeva un carro di legno inseguito da un'orda di elfi scuri. Con un agile balzo il nano saltò sul carro e sguainò un piccolo martello d'argento.

«Lasciala andare!» urlò Fret lasciando cadere l'arma in avanti. Con enorme sorpresa e non poco disgusto del nano, il martello andò a conficcarsi nella molle testa dell'*illithid*, e dalla ferita sgorgò un fiotto di liquido viscido che imbrattò la tunica bianca di Fret.

Fret aveva deciso di liberare innanzitutto Bella per poi voltarsi e battersi contro i *drow* che l'inseguivano, ma le disgustose macchie sui suoi indumenti ebbero il potere di fargli perdere il lume dell'intelletto. Una rabbia inarrestabile l'assalì. Il martello di Fret si accanì contro il cranio del nemico maciullandolo in modo orribile. Altre chiazze di sangue lordarono le sue vesti e ciò non fece altro che aumentare la rabbia che lo aveva invaso.

Fret correva il rischio di morire per mano degli elfi scuri, pensò Harkle sgranando gli occhi dalla meraviglia. Tutti sarebbero morti se non si correva ai ripari. Il mago concentrò lo sguardo sul terreno fra i *drow* e il nano, lanciò un pezzo di lardo nell'aria e sibilò la formula di un incantesimo arcano.

Il pavimento della caverna si trasformò in una pozza di grasso scivoloso. Gli elfi scuri non riuscirono a fermarsi in tempo e caddero rovinosamente a terra.

Nel frattempo l'*illithid* era caduto ai piedi di Bella trascinandola con sé. Inorridita la donna afferrò i tentacoli che ancora l'imprigionavano e se ne liberò mentre un violento brivido di disgusto le attraversava la schiena.

«Te l'avevo detto che questo era il modo per neutralizzare le menti assassine!» esclamò Harkle con aria soddisfatta.

«Sta' zitto!» lo apostrofò lei guardandosi intorno con espressione perduta. «E portaci lontano da questo posto!»

Harkle la guardò risentito. Il suo piano aveva funzionato, si disse non capendo la ragione del broncio di Bella. Ma ben presto si rese conto di aver dimenticato un piccolo particolare. Non aveva più incantesimi per

allontanarsi e tornare al terzo livello di Mithril Hall.

«Ehm» bofonchiò il mago cercando le parole giuste per spiegare il problema.

Ma in men che non si dica i nani si riebbero dall'attacco mentale degli *illithid* e si riunirono attorno ai loro salvatori.

«Vi riporteremo noi indietro» disse il loro capo rimettendosi in marcia.

La loro avanzata fu inarrestabile. I nani travolsero il nemico al loro passaggio, mentre dall'interno della loro formazione Harkle e Bella scoccavano micidiali proiettili magici e strali di luce contro i *drow* che osavano avvicinarsi.

Nonostante ciò Bella non vedeva l'ora che tutto finisse. Si sentiva sottosopra. Desiderava riprendere il controllo del proprio corpo e della propria mente. Harkle aveva studiato gli *illithid* per molto tempo e forse era il mago che li conosceva meglio di chiunque altro in tutti i Reami. I loro attacchi telepatici avevano un raggio d'azione conico, le aveva detto il mago, e qualora si fossero avvicinati a quelle creature, i loro poteri avrebbero interessato solo la parte superiore del loro corpo.

Era stato per quella ragione che avevano formulato un potente incantesimo che li aveva trasformati fisicamente e, nonostante il loro aspetto esteriore fosse rimasto immutato, il loro cervello aveva preso il posto del fondoschiena.

Mentre il drappello di nani avanzava, Harkle sorrise soddisfatto. Quella trasformazione era stata una cosa estremamente delicata che aveva richiesto molte ore di studio e preparazione. Ma ne era valsa la pena, concluse riandando col pensiero alle facce disgustose di quelle creature crudeli.

* * *

Il rombo sordo del crollo dei ponti e di tutte le grotte più vicine alla Forra di Garumn si propagò fino alle gallerie più lontane di Mithril Hall e risalì verso i cunicoli superiori della Città Sotterranea.

I nani di Bruenor avrebbero dovuto lavorare a lungo per riaprire la strada che conduceva alla porta orientale della loro città, ma l'avanzata del nemico era stata arrestata e l'esercito del generale Dagna poteva finalmente muoversi liberamente.

Ma dove poteva andare, si chiese il nano. Continuavano ad arrivare notizie sconvolgenti. La Città Sotterranea era quasi presa d'assedio, i combattimenti imperversavano ovunque. Persino la porta occidentale, molto vici-

na alla Valle del Guardiano, era diventata vulnerabile. Solo poche centinaia di nani presidiavano quella zona e le gallerie limitrofe e non erano state adottate misure difensive come avevano fatto a est. Le gallerie occidentali non sarebbero crollate. Non c'era stato il tempo necessario per scavarle.

Dagna osservò i suoi mille soldati. Moki erano gravemente feriti, ma tutti erano desiderosi di difendere la propria città.

«Alla Città Sotterranea» annunciò dopo un attimo di esitazione. Se la porta occidentale era caduta in mano del nemico, gli invasori avrebbero dovuto cercare la strada per raggiungere la città. Non sarebbe stato facile, pensò il generale, soprattutto se si considerava la miriade di possibilità che avevano davanti. I combattimenti avevano ormai raggiunto il cuore di Mithril Hall, e là era il posto in cui Dagna doveva trovarsi.

Avrebbero impiegato parecchio tempo per raggiungere il campo di battaglia, anche se avessero percorso le gallerie di corsa. Ma tutto era stato meticolosamente previsto, e i nani avevano aperto nuove porte nella roccia in modo da collegare i camini delle enormi fornaci della città. Non appena le porte furono aperte, Dagna e i suoi soldati si calarono dalle funi fissate alla parete, incitati dal fragore dei combattimenti che proveniva da sotto.

A uno a uno scesero veloci cantando inni a Clanggedon, e non appena toccarono il suolo si lanciarono in mezzo alla mischia per contrastare l'avanzata del nemico che si riversava nella grotta principale dalle gallerie laterali.

E la Città Sotterranea si tramutò in un inferno.

25

Valle del Guardiano

L'esercito di Berg'inyon entrò nella Valle del Guardiano scendendo lungo la parete settentrionale come una slavina e immergendosi in quel mare di nebbia e ombre gettate dagli alti dirupi circostanti.

Nonostante l'aria fosse tiepida, i *drow* si sentivano a disagio. Nella Città Oscura non esistevano vallate simili, a eccezione di quelle inondate dai vapori mefitici di vulcani sotterranei. Gli esploratori avevano comunque affermato che la strada verso la porta occidentale di Mithril Hall non nascondeva pericoli e le Guardie delle Lucertole del Casato di Baenre si affrettarono lungo il sentiero senza indugiare oltre.

A mano a mano che scendevano il rumore della battaglia che giungeva dal versante meridionale della montagna si faceva sempre più forte. Berg'inyon notò con piacere che gli scontri si stavano allargando a macchia d'olio e si stavano avvicinando. Il nemico batteva in ritirata verso la parte più stretta della valle, dove avrebbe trovato la morte.

L'esercito di Berg'inyon si mosse silenzioso come un'ombra fra le volute di densa foschia e gli speroni di roccia che costellavano il terreno, alla ricerca del luogo ideale per tendere un'imboscata.

All'improvviso, sopra la distesa di nebbie, una striscia di fuoco rischiarò le tenebre della notte e attraversò la valle. Berg'inyon guardò verso l'alto con espressione sbigottita.

Dall'alto del suo carro incantato Alustriel scatenò tutti i suoi poteri magici e una pioggia di energia verdastra frammista di fulmini abbacinanti e sfere di fuoco si riversò sul nemico.

Gli elfi scuri reagirono prima che il carro sorvolasse il confine settentrionale della valle scoccando i loro dardi velenosi e formulando potenti incantesimi di distruzione.

Le fiamme del carro si allungarono sinuose nel cielo nel momento in cui un incantesimo nemico investì in pieno i magici cavalli.

L'attacco di Alustriel uccise molti *drow*, ma il vero scopo della bella signora era un altro. Tutto faceva parte di un piano ben preciso per attirare su di sé l'attenzione degli elfi scuri e dar tempo al secondo battaglione dei Cavalieri di Luna d'Argento di raggiungere al galoppo la Valle del Guardiano.

Dopo aver abbassato le lance i cavalieri investirono il nemico con un impeto sconvolgente uccidendone a centinaia, ma le Guardie delle Lucertole, i migliori guerrieri e maghi di tutta Menzoberranzan, si riebbero quasi subito dalla sorpresa.

Gli ordini di Berg'inyon passarono veloci fra i ranghi. Nonostante l'assalto dal cielo di Alustriel e la carica inaspettata dei Cavalieri di Luna d'Argento li avessero messi in serie difficoltà, la superiorità numerica degli elfi scuri rispetto all'esercito di Luna d'Argento era schiacciante.

I cavalieri si raggrupparono assumendo una formazione serrata, ma fu solo grazie alla foschia e al terreno accidentato che la carneficina non fu totale. I valorosi guerrieri riuscirono infatti a resistere solo perché i *drow* non erano in grado di individuare con esattezza il bersaglio.

In lontananza Berg'inyon udì un gran trambusto e con la coda dell'occhio scorse uno sventurato umano tagliato fuori dal resto del suo esercito. Il

soldato si stava dirigendo verso nord nel vano tentativo di mettersi in salvo.

Dopo aver ordinato alle sue guardie personali di inseguirlo assicurandosi però di mantenersi a debita distanza, il figlio di Baenre spronò la lucertola e si lanciò all'inseguimento seguendo un percorso diagonale in modo da precederlo. Seguì con lo sguardo l'ombra del fuggitivo che si allontanava in sella a un destriero meraviglioso.

Il maestro d'armi del Primo Casato di Menzoberranzan non si perse d'animo e dopo aver oltrepassato un gruppo di rocce si fermò accanto al cavaliere e lo chiamò.

Il cavallo si fermò impennandosi e il cavaliere lo costrinse a girarsi in modo da avere Berg'inyon davanti a sé. L'uomo disse qualcosa di incomprensibile, ma dal tono della sua voce il giovane Baenre comprese che era un insulto. Il cavaliere abbassò la lancia e dopo aver spronato il cavallo gli si lanciò contro.

Berg'inyon abbassò la sua lancia screziata e affondò i talloni nei fianchi della lucertola. Non avrebbe potuto competere con la velocità del cavallo, ma il destriero avversario non avrebbe potuto competere con l'agilità della sua lucertola. All'ultimo momento Berg'inyon scartò di iato e si fermò accanto a uno sperone di roccia.

Sorpreso da quell'inaspettato movimento, il cavaliere non fu in grado di abbassare in tempo la lancia, ma Berg'inyon riuscì a trafiggere il fianco del cavallo. Non era una ferita profonda, ma l'arma del giovane Baenre era impregnata di una sostanza micidiale. Non appena la punta sfiorò il destriero lacerando la corazza protettiva, numerosi tentacoli di luce nera scaturirono dal manico e avvilupparono i muscoli tesi dallo sforzo della bestia.

Il cavallo nitrì, scalciò disperatamente e si fermò a pochi passi di distanza.

«Corri!» urlò il cavaliere risistemandosi a fatica in sella. «Corri» ripeté non capendo cosa stesse succedendo.

Lo sventurato soldato sentì il torace ossuto del cavallo contro il polpaccio. L'animale sollevò il muso e nitrì debolmente. Il cavaliere sbiancò in viso non appena si accorse della luce rossastra che brillava negli occhi del suo destriero.

La lancia di Berg'inyon aveva assorbito tutta la forza vitale dell'animale trasformandolo in uno scheletro vivente. In preda al panico il cavaliere lasciò cadere la lancia e dopo aver impugnato la spada saltò dalla sella e

decapitò l'animale. Con un balzo si allontanò per non venire travolto da quel mucchio di ossa, ma ben presto si vide circondato da cupe ombre. Udì il sibilo delle lucertole e il rumore agghiacciante delle loro zampe limacciose contro la roccia.

Anche Berg'inyon abbassò la lancia. Con un gesto veloce si snodò le cinghie che lo tenevano legato alla sella e scese a terra, più che mai deciso a battersi con un uomo della superficie per dimostrare ai suoi soldati il valore del loro capo.

Il maestro d'armi sfoderò le due spade e le loro lame incantate brillarono di una luce sinistra.

Nonostante fosse molto più alto del suo avversario, il cavaliere tremò di paura. Conosceva la fama degli elfi scuri. Deglutì a fatica e fattosi coraggio avanzò, pronto a difendersi fino all'ultimo sangue.

Il cavaliere era molto abile con la spada e si era allenato fin dalla più tenera età ma, se anche avesse combattuto per il resto dei suoi giorni, non avrebbe mai potuto superare gli anni di addestramento del longevo Berg'inyon.

Il cavaliere era molto abile con la spada, e la sua bravura gli permise di vivere ancora per una manciata di minuti.

* * *

La fredda e umida brezza le sferzò con violenza il viso. Alustriel riaprì gli occhi e nonostante un dolore lancinante le martoriasse il fianco, riuscì a riassestare la rotta del carro magico.

Era stata colpita da un incantesimo e dalle armi nemiche, e le sue vesti bruciacchiate erano intrise del suo stesso sangue.

Che cosa ne sarebbe stato del mondo intero se lei, la Signora di Luna d'Argento, fosse morta, si chiese rabbrividendo. Per i suoi pari, quella era una guerra di secondaria importanza, una battaglia di poco conto che non avrebbe avuto alcuna ripercussione sull'andamento generale dei Reami... Uno scontro che, a detta di tutti, Alustriel di Luna d'Argento avrebbe potuto evitare.

Alustriel si passò una mano fra i lunghi capelli argentei per scostare alcune ciocche sporche di sangue dalla fronte. Si sentì ribollire il sangue nelle vene quando ricordò le discussioni che aveva dovuto sostenere a difesa della richiesta di aiuto di Bruenor. Tutti i consiglieri di Luna d'Argento, con l'unica eccezione di Fret, avevano espresso il loro netto rifiuto di

rispondere a quella disperata richiesta e lei si era veduta costretta a ingaggiare una feroce battaglia verbale per riuscire a racimolare duecento cavalieri da mandare a Mithril Hall.

Mentre sorvolava la zona del Quarto Picco che aveva veduto il terribile disastro del suo esercito, non poté fare a meno di chiedersi che cosa stesse accadendo alla sua città. Luna d'Argento era famosa per la sua generosità e per tutti i Reami era diventata il simbolo della difesa degli oppressi e baluardo della bontà. I cavalieri erano sempre pronti a partire in guerra, ma non erano loro a mettere il palo fra le ruote.

Il vero problema, si disse Alustriel, era costituito dai potenti connestabili e dalle ricche famiglie della città, che non volevano mettere in pericolo la tranquilla comodità della loro vita. Tutto le sembrava più chiaro, concluse mentre cercava disperatamente di controllare il carro incantato e di non badare al dolore.

Conosceva il cuore di Bruenor e della sua gente. Conosceva la bontà d'animo di Drizzt e l'orgogliosa dignità dei barbari di Settlestone. E tutto sommato valeva la pena di combattere per difenderli. Anche se Luna d'Argento fosse stata rasa al suolo come conseguenza di quella tragica guerra, quei popoli dovevano essere difesi perché negli annali che sarebbero stati scritti si sarebbe potuto leggere racconti sublimi sulla grandezza d'animo di una città che si era distinta da tutte le altre per la sua magnanimità.

Cosa stava succedendo alla sua città? Si rese conto che un morbo strano si stava insinuando fra la sua gente. Non appena ne fosse stata capace, sarebbe tornata per estirparlo prima che fosse troppo tardi.

Ma ora doveva riposare. Aveva dato il meglio di sé in quella guerra, forse rischiando la vita stessa, si disse portando una mano al fianco dolorante.

Il suo popolo avrebbe pianto la sua morte, reputandola inutile, ma lei non temeva le malelingue poiché sapeva che il cuore dell'uomo non le avrebbe fatto torto e l'avrebbe giudicata nel migliore dei modi.

Il carro andò a schiantarsi contro una cengia e Alustriel si sentì scaraventare lontano. Una pioggia di schegge la investì in pieno. Il carro era andato perduto.

La Signora di Luna d'Argento appoggiò le spalle contro la roccia e rimase a osservare la confusione lontana. Si era allontanata dal campo di battaglia, ma aveva fatto la sua parte.

Ora poteva morire con un sorriso sulle labbra e con il cuore libero dal peso del rimorso.

* * *

Berg'inyon ritornò fra le sue guardie tenendo le spade insanguinate sopra la testa. Gli elfi scuri seguirono il loro capo passando di ombra in ombra e addentrandosi nel campo di battaglia. La velocità dei cavalli favoriva i cavalieri, ma la subdola strategia dei *drow* annullava del tutto il loro vantaggio.

Nonostante ciò, i cavalieri continuarono a mietere numerose vittime fra l'esercito *drow*, ma lentamente le forze li abbandonarono e le loro file si assottigliarono in modo pauroso.

La speranza tuttavia ritornò fra di loro sotto forma di un grasso mago in sella a uno strano cavallo dalle lontane somiglianze con una rana, alla testa di un centinaio di uomini superstiti della postazione più a sud.

L'esercito di Berg'inyon venne respinto verso la parete settentrionale della Valle del Guardiano consentendo ai cavalieri di mettersi in salvo.

Ma da sud giunse un'altra ondata di *drow* e mostri umanoidi, accompagnata dai maghi che erano sopravvissuti all'incendio del bosco in cui si erano nascosti.

L'esercito dei difensori si riorganizzò in un battibaleno. I guerrieri barbari si riunirono dietro a Berkthgar mentre i cavalieri di Besnell raggiunsero i valorosi che stavano difendendo strenuamente la Valle del Guardiano. Poco lontano i Guerrieri di Sellalunga si disposero dietro a Regweld mentre i Cavalieri di Nesme si riunirono ai loro compagni provenienti da ovest.

Strali magici sibilarono nell'aria. Il frastuono delle armi e le urla dei guerrieri echeggiarono a lungo nella valle. La nebbia vorticò al ritmo dei colpi, mentre la terra si impregnò del sangue di molti coraggiosi.

I difensori avrebbero voluto formare una linea compatta in modo da sbarrare il passo al nemico, ma una simile strategia li avrebbe resi un bersaglio facile per i potenti maghi *drow*. Decisero dunque di gettarsi nella mischia seguendo l'esempio dell'irruente Berkthgar e di affidarsi al caso.

Berg'inyon risalì il fianco settentrionale della montagna e si fermò in un punto da cui poteva osservare l'infuriare dei combattimenti. Il maestro d'armi non provò preoccupazione per le numerose perdite che aveva subito, né dolore per tutti quei cadaveri di elfi scuri che costellavano il terreno.

Sapeva che la vittoria sarebbe arrivata presto. Il giovane Baenre avrebbe conquistato la porta occidentale di Mithril Hall, e con essa la gloria per il Casato di Baenre.

* * *

Quando Strumpet Unghie-imbellettate raggiunse la porta occidentale di Mithril Hall e si accorse che le guardie non erano uscite ad aiutare i loro compagni si sentì sprofondare nello sgomento.

Gli ordini erano stati precisi e non lasciavano adito a dubbi. Chiunque rimasto all'interno a difesa della porta avrebbe dovuto far crollare le gallerie qualora gli elfi scuri avessero individuato la porta e annientato i difensori. Ma gli ordini impartiti dal generale Dagna non avevano tenuto in considerazione la battaglia che infuriava nella Valle del Guardiano.

Bruenor l'aveva nominata Alta Sacerdotessa di Mithril Hall con una cerimonia ufficiale e sontuosa in modo da non lasciare dubbi sull'importanza dell'incarico di cui Stumpet era stata investita. Quella posizione le conferiva un enorme potere e le permetteva di cambiare i piani e dare ordini a suo insindacabile giudizio. E i cinquecento nani che presidiavano la porta e da lontano avevano assistito inorriditi alla morte di molti loro compagni accolsero i suoi comandi con urla di gioia.

La Valle del Guardiano tremò. Il fragore di roccia contro la roccia vibrò nell'aria. Dall'alto della sua postazione Berg'inyon temette di venire sbalzato di sella. Rimase in ascolto di quell'eco inquietante e lentamente volse lo sguardo verso il versante sudorientale della vallata.

In lontananza intravide una sfolgorante luce. La porta occidentale di Mithril Hall era stata aperta.

Berg'inyon avvertì un tuffo al cuore. I nani lo stavano aiutando a conquistare la vittoria.

Dall'apertura nella roccia uscirono centinaia di nani barbuti che si riversarono nella valle per correre in aiuto dei loro compagni d'armi, scandendo i loro passi con urla di guerra, inni agli dei e il rumore di asce e martelli sbattuti all'impazzata contro gli scudi. Raggiunsero e oltrepassarono gli uomini di Berkthgar in formazione compatta seminando distruzione e morte tra i folletti e gli elfi scuri.

«Folli!» sibilò il giovane Baenre. Se anche duemila nani avessero invaso la Valle del Guardiano, l'esito della guerra non sarebbe mutato. Le guardie del re di Mithril Hall avevano aperto la porta ed erano usciti abbandonando le loro postazioni difensive solo perché non sopportavano più di udire le urla strazianti dei loro amici moribondi.

Quella era stata una debolezza che avrebbe determinato la loro fine, si disse il perfido *drow*. A Menzoberranzan coraggio e pietà erano due cose

distinte.

I nani si gettarono in mezzo al campo di battaglia con abbandono, capeggiati da Stumpet che, forte degli ottimi risultati ottenuti nella Città Sotterranea, formulava potenti incantesimi per illuminare la Valle del Guardiano accompagnando le formule con accorate invocazioni alla sua dea. Gli elfi scuri neutralizzarono i suoi incantesimi con prontezza, come la sacerdotessa si era immaginato. Ma Stumpet intuì che ogni *drow* impegnato ad annullare un suo incantesimo con un globo di tenebre era da considerarsi temporaneamente escluso dalla battaglia. I poteri magici di Moradin, Dumathoin e Clanggedon confluirono in lei e Stumpet si sentì trasformare nel veicolo vivente della potenza divina.

I nani si raccolsero attorno a lei. Le sue preghiere echeggiavano forti nell'aria. Altri soldati si unirono a quel gruppo di valorosi e ripresero a combattere con maggiore foga. A poco a poco riguadagnarono il terreno perduto e si disposero in una lunga fila compatta.

Dall'alto Berg'inyon si beffò della futilità di quella difesa. Ogni tentativo dei nani di difendere la porta sarebbe stato vano. La superiorità numerica degli elfi scuri era schiacciante.

Il maestro d'armi spronò l'animale e ridiscese velocemente la montagna per raggiungere la sua truppa più che mai deciso a sferrare l'attacco decisivo. La conquista della Valle del Guardiano avrebbe significato anche la conquista della porta occidentale.

Era solo questione di tempo, assicurò Berg'inyon ai suoi soldati. La Valle del Guardiano sarebbe presto caduta nelle loro mani.

26

Duello disperato

Le gallerie principali che conducevano alla porta inferiore di Mithril Hall erano crollate sbarrando la strada al nemico, ma l'esercito invasore aveva previsto tutto. Nonostante l'avanzata dei *drow* fosse stata rallentata, la città dei nani aveva le ore contate. E nonostante Uthegental fosse all'oscuro dell'aspra battaglia che stava infuriando fra le montagne, il maestro d'armi era sicuro che i nani e i loro alleati erano stati decimati dai *drow*, le due porte di Mithril Hall erano state distrutte e che Berg'inyon e le sue truppe avevano conquistato le gallerie superiori.

Quel pensiero infastidì non poco il maestro d'armi di Barrison del'Ar-

mgo. Se Berg'inyon si stava avvicinando a Mithril Hall e Drizzt Do'Urden si trovava laggiù, il rinnegato poteva cadere nelle mani del figlio di Baenre. Era quella la ragione per cui Uthegental e i pochi guerrieri che aveva portato con sé stavano cercando di raggiungere in fretta e furia la porta inferiore di Mithril Hall. Quelle gallerie dovevano essere state sgomberate dagli elfi scuri che avevano già raggiunto la Città Sotterranea.

Il maestro d'armi e la sua scorta raggiunsero la grotta che aveva ospitato il consiglio di guerra di Bruenor. Era completamente deserta. Solo alcune pergamene erano sparpagliate sul pavimento. Dopo il crollo delle gallerie e di gran parte della Caverna di Tunult, Bruenor e i suoi uomini avevano abbandonato quella zona.

Uthegental attraversò la grotta senza soffermarsi più di tanto e proseguì con passo veloce verso oriente seguito dai suoi guerrieri. Raggiunsero ben presto un bivio e, appoggiato contro la parete della galleria, scorsero lo scheletro di un gigante a due teste ucciso molti secoli prima da Bruenor Battlehammer.

Spazientito da quell'imprevisto Uthegental inviò due pattuglie affinché perlustrassero in entrambe le direzioni e, dopo un attimo di esitazione, decise di imboccare la galleria di destra che sembrava dirigersi più a est.

Uthegental sorrise soddisfatto non appena si rese conto di aver individuato la porta inferiore, ma una delle pattuglie fece ritorno proprio in quell'istante assieme a una sacerdotessa.

«Salute a te, maestro d'armi del Secondo Casato» lo salutò la sacerdotessa con una smorfia di disgusto.

«Perché ti aggiri per queste gallerie?» le chiese Uthegental a bruciapelo. «Siamo ancora lontani dalla Città Sotterranea.»

«Molto più di quanto tu creda» ribatté la sacerdotessa lanciando un'occhiata alla lunga galleria che conduceva alla porta inferiore. «La strada non è libera.»

Uthegental sbuffò indispettito. Secondo i suoi calcoli gli elfi scuri dovevano aver già conquistato la Città Sotterranea e aperto le vie di accesso, si disse oltrepassando la sacerdotessa con passo veloce.

«Tu non riuscirai a entrare» disse la sacerdotessa. Il maestro d'armi si girò di scatto come se qualcosa lo avesse colpito in pieno viso.

«È da un'ora che tentiamo di demolire la porta» spiegò lei. «E ci vorrà un'altra settimana prima che possiamo oltrepassare la barricata. I nani si difendono bene e con coraggio.»

«*Ultrin sargtlin!*» ruggì Uthegental inviperito per ricordarle il titolo di

guerriero supremo che si era conquistato con le sue gesta, ma la sacerdotessa non batté ciglio.

«Un centinaio di *drow*, cinque maghi e dieci sacerdotesse non sono nemmeno riusciti a scalfire la pietra» aggiunse lei con voce pacata. «I nani controbattono alla nostra magia con lance e globi di pece in fiamme. Le gallerie che conducono alla porta sono molto strette e costellate di trappole e sono difese com'è difeso il Casato di Baenre stesso. Venti minotauri sono caduti in quel luogo e quei pochi che sono riusciti a superare le trappole sono stati abbattuti da nani sgusciati da nascondigli invisibili. Venti minotauri sono stati uccisi nel giro di pochissimo tempo.»

«Tu non riuscirai a entrare» ripeté dopo un lungo silenzio. «Nessuno di noi ci riuscirà a meno che chi è riuscito a entrare nella città dei nani non sorprenda alle spalle i difensori di quella porta.»

Uthegental avrebbe voluto percuotere la sacerdotessa dalla rabbia che provava per le notizie che gli portava.

«Perché desideri tanto entrare?» gli chiese lei a bruciapelo, con un'espressione maliziosa in viso.

Uthegental la squadrò con sospetto, temendo che quelle parole mettessero in discussione il suo coraggio.

«Corre voce che tu voglia catturare Drizzt Do'Urden» aggiunse la sacerdotessa.

Uthegental inarcò un sopracciglio dalla sorpresa.

«Molti sussurrano che il rinnegato si trovi nelle gallerie più esterne di Mithril Hall» disse la sacerdotessa scrutandolo in viso. «E che si stia aggirando assieme alla pantera seminando morte fra i *drow*.»

Uthegental si passò una mano fra i capelli unti e volse lo sguardo verso occidente e il dedalo di gallerie che si era lasciato alle spalle. Il cuore prese a pulsargli veloce nel petto. Irrigidì i muscoli della schiena e serrò le labbra. Sapeva che numerosi gruppi di avversari si aggiravano per le gallerie più esterne in fuga dopo il crollo della caverna in cui si era tenuta la prima battaglia. Ne aveva incontrato uno per strada e aveva ucciso quei nani senza pietà.

Alla luce di quanto aveva appena udito, era logico che Drizzt si trovasse in quella zona. Era probabile che il rinnegato si trovasse nella caverna per dare man forte ai suoi alleati. Se ciò era vero, perché mai Drizzt doveva ritornare sui suoi passi e dirigersi verso Mithril Hall?

Drizzt era un formidabile segugio, e un tempo era stato un capo pattuglia, un guerriero che era riuscito a sopravvivere per moltissimo tempo nel

totale caos del Mondo Oscuro, solo con la sua pantera. Non era una creatura da sottovalutare, e Uthegental provava rispetto per quel rinnegato.

Sì, si disse il maestro d'armi. Dopo quanto aveva udito dalla bocca della sacerdotessa, Drizzt Do'Urden doveva trovarsi proprio laggiù, nelle gallerie occidentali. Uthegental scoppiò in una fragorosa risata e si incamminò nella direzione da cui era arrivato senza dare nessuna spiegazione.

Nessuno osò fiatare. La sacerdotessa e la scorta di Uthegental seguirono in silenzio il maestro d'armi che aveva ripreso a inseguire il suo più odiato nemico.

* * *

«Stiamo vincendo» disse Matrona Baenre.

Nessuno, né Methil o Jarlaxle, Zeerith Q'Xorlarrin, Matrona Madre del Quarto Casato, o Auro'poi Dyrr, ora Matrona Madre del Quinto Casato di Agrach Dyrr, né Bladen'Kerst o Quenthel Baenre osò affermare il contrario.

Gandalug Battlehammer, i cui polsi macilenti erano imprigionati da pesanti catene incantate che nemmeno un gigante sarebbe riuscito a rompere, si schiarì la voce. Il nano sentiva un peso insopportabile al cuore. Anche se aveva udito che il suo popolo si stava difendendo con coraggio, gli elfi scuri erano penetrati nella Città Sotterranea e si erano spinti fin laggiù solo grazie a lui e alla sua perfetta conoscenza delle gallerie segrete. Il vecchio nano si rendeva conto che nessuno avrebbe potuto resistere all'intrusione mentale degli *illithid*, ma il senso di colpa per non essere stato sufficientemente forte non accennava ad abbandonarlo.

Quenthel si avvicinò al prigioniero prima ancora che Bladen'Kerst potesse accorgersene e lo schiaffeggiò in pieno viso in modo che le unghie gli ferissero la guancia.

Gandalug soffocò un lamento, ma Bladen'Kerst sollevò il braccio e infierì su di lui con la micidiale frusta. Il dolore gli trafisse il corpo e il nano si inginocchiò a terra tramortito.

«Basta!» tuonò Matrona Baenre spazientita.

Tutti sapevano, e anche Matrona Baenre ne era a conoscenza nonostante le sue affermazioni, che la guerra non stava andando secondo i piani. Le spie di Jarlaxle li avevano appena informati di un ostacolo presso la porta inferiore di Mithril Hall e che la porta orientale che si apriva verso il mondo della superficie era stata bloccata poco dopo essere stata abbattuta con

numerose perdite fra i *drow*. Le conversazioni magiche di Quenthel con il fratello avevano permesso di sapere che i combattimenti infuriavano ancora sui versanti meridionale e occidentale del Quarto Picco e che non era stato ancora possibile avvicinarsi alla porta occidentale. Methil, che aveva perduto due *illithid* sul campo di battaglia, aveva ribadito telepaticamente a Matrona Baenre che la guerra non era ancora vinta.

Nonostante ciò, si intravedeva un barlume di verità nelle parole di Matrona Baenre e la sicurezza che traspariva dalla sua voce e dai lineamenti del suo viso non era una mera finzione. La battaglia fra le montagne non era ancora conclusa, ma Berg'inyon aveva assicurato alla sorella che presto lo sarebbe stata e, se si considerava il numero di soldati guidati dal giovane Baenre, Quenthel non aveva ragione di dubitare.

Molti erano morti nelle gallerie inferiori, ma le vittime erano principalmente schiavi e umanoidi, e non elfi scuri.

«Tutte le gallerie inferiori presto saranno libere» affermò Matrona Baenre. «E anche tutta la zona attorno a Mithril Hall in superficie, dopo che le due porte saranno conquistate.»

«E probabilmente fatte crollare» si azzardò a dire Jarlaxle.

«I nani rimarranno prigionieri nel loro fetido buco» sibilò Matrona Baenre. «Combatteremo fino a raggiungere questa maledetta porta inferiore e i nostri maghi e le nostre sacerdotesse troveranno o apriranno vie alternative in modo da permetterci di entrare e sorprendere il nemico.»

Jarlaxle considerò molto interessante quell'ipotesi, ma quanto Matrona Baenre stava proponendo richiedeva moltissimo tempo e un assedio prolungato non era stato affatto previsto nei piani di guerra. Nessuno parve entusiasta di quella strategia, soprattutto le altre due matrone madri. Matrona Baenre le aveva obbligate a seguirla in quella lunga marcia, e le due matrone madri avevano obbedito nonostante i loro casati e l'intera città stessero ribollendo di una misteriosa inquietudine. In cambio della loro obbedienza, al Casato di Xorlarrin e al Casato di Agrach Dyrr era stato concesso di inviare una parte molto esigua dei loro eserciti, mentre tutti gli altri casati, soprattutto quelli più importanti, erano stati costretti a inviare la maggior parte dei loro soldati. Era previsto che gli eserciti rimanessero lontani dalla città solo per qualche mese e nonostante il Quarto e il Quinto Casato potessero sentirsi relativamente tranquilli, Zeerith e Auro'poi non riuscivano a mettersi il cuore in pace, tanta era la preoccupazione per le lotte che si stavano verificando in seno alle loro famiglie. La gerarchia di un casato *drow*, con l'unica eccezione forse del Casato di Baenre, era sem-

pre caratterizzato da un equilibrio molto precario e, a causa di un'assenza troppo prolungata, una matrona madre correva il rischio di ritrovarsi destituita al suo ritorno a Menzoberranzan.

Le due matrone madri si scambiarono un'occhiata gravida di preoccupazione che non sfuggì all'occhio attento di Jarlaxle.

La scorta di Baenre si mosse lentamente. Le tre matrone madri erano sedute su dischi magici, affiancate dalle due figlie di Baenre che trascinavano il nano prigioniero e dall'*illithid* che sembrava scivolare sul sentiero poiché la lunga tunica gli nascondeva i piedi. Poco dopo Matrona Baenre ordinò che venisse allestita una sala in una grotta vicina, da dove avrebbe potuto dirigere i combattimenti.

Quella fu un'altra indicazione che la guerra sarebbe stata lunga e ancora una volta Zeerith e Auro'poi si guardarono smarrite.

Bladen'Kerst le trafisse con un'occhiata minacciosa mentre Jarlaxle osservava in silenzio nel tentativo di individuare le possibili fonti di problemi per Matrona Baenre.

Il mercenario si scusò con un inchino e, dopo aver chiesto il permesso di andarsene, spiegò che doveva raggiungere le sue spie per raccogliere informazioni più aggiornate.

Baenre lo congedò con un gesto distratto della mano, ma a un membro della scorta non sfuggì quel particolare.

Tu fuggirai assieme ai tuoi mercenari, disse una voce nella mente di Jarlaxle.

Il mercenario avvertì un'energia strana attraversargli la mente e preso alla sprovvista non riuscì a controllarsi e formulò il pensiero che, tutto sommato, aveva più volte meditato di disertare. In preda al panico, il mercenario si guardò alle spalle e scorse il volto imperscrutabile dell'*illithid.*

Attento a Baenre e alla sua vittoria, ribatté Methil affrettando il passo per raggiungere il resto del gruppo.

Jarlaxle attese che la scorta scomparisse dietro a una curva analizzando attentamente le parole dell'*illithid.* Concluse che Mithil non avrebbe informato Baenre della sua vacillante fedeltà.

Il mercenario si appoggiò alla parete della galleria e cercò di decidersi sul da farsi. Se l'esercito di elfi scuri rimaneva unito, Baenre avrebbe sicuramente vinto. Avevano subito molte più perdite del previsto, ma la cosa sarebbe stata irrilevante dopo la conquista di Mithril Hall e del bottino promesso.

Che cosa doveva fare, si chiese. Quella domanda continuava a rimbal-

zargli nella mente quando si imbatté in un gruppo di spie di Bregan D'aerthe che gli portarono la notizia che la porta inferiore era ancora bloccata e numerosi altri elfi scuri e schiavi erano morti nelle gallerie esterne per mano dei nani e dei loro alleati.

Jarlaxle decise e comunicò le sue intenzioni ai suoi soldati. Bregan D'aerthe non avrebbe disertato, non ancora, né avrebbe continuato le esplorazioni per evitare di perdere le pattuglie migliori.

Evitate tutti gli scontri, disse Jarlaxle muovendo veloce le mani. *Bregan D'aerthe se ne starà in disparte a guardare. Nulla più!*

Finché Mithril Hall non cadrà, osservò una spia.

Jarlaxle annuì. *Oppure finché la guerra non diventerà inutile*, aggiunse. E dall'espressione del suo viso, era ovvio che il mercenario non aveva scartato quell'ultima ipotesi.

* * *

Pwent e la sua banda percorsero rumorosamente una galleria dopo l'altra, urlando furibondi di rabbia perché non incontravano né *drow* né folletti da uccidere.

«Per i Nove Inferi, dove siamo?» tuonò l'armigero infuriato.

I nani si guardarono l'un l'altro sbigottiti. Pwent si grattò in testa. Non poteva certo aspettarsi una risposta da loro, si disse. Era lui che conosceva a menadito quelle gallerie e se non sapeva dove si trovava, significava che si erano perduti.

L'armigero scrollò le spalle. Non gli importava nulla se si trovava vicino o lontano a Mithril Hall, concluse sbuffando. Quello che lo indispettiva maggiormente era rimanere con le mani in mano e non avere materia prima con cui sfogarsi.

«Facciamo un po' di rumore!» esclamò Pwent. I nani della Brigata Torcibudella si avvicinarono alle pareti della galleria e cominciarono a sbattere i martelli contro la roccia provocando un trambusto tale che qualsiasi creatura che si fosse trovata nei paraggi sarebbe riuscita a individuare la loro posizione.

Dal canto suo Bidderdoo Harpell, trascinato fin laggiù da quell'orda di nani suicidi, rimase immobile in mezzo alla galleria e cercò di riordinare le poche pagine rimastegli del libro di incantesimi bruciacchiato nel vano tentativo di individuare una formula che li aiutasse ad andarsene da quel posto con l'aiuto della luce sprigionata dalla gemma magica.

La confusione durò per parecchio tempo, ma quando Pwent si rese conto che non avrebbero ottenuto nulla, ordinò ai suoi soldati di riunirsi. I nani si raggrupparono dietro al loro capo e ripresero la loro corsa in quel dedalo di pietra. Oltrepassarono un arco naturale, e dopo un paio di curve si ritrovarono in una galleria più ampia e liscia, le cui pareti erano state abilmente scolpite dalle mani dei nani. Pwent schioccò le dita. Conosceva benissimo quella zona. Nella loro corsa forsennata si erano portati a sudovest di Mithril Hall e presto avrebbero incontrato una loro postazione difensiva. L'armigero si fece avanti con passo allegro, scavalcò una barricata pregustando il piacere di trovare altri nani da arruolare nel suo gruppo. Ma dopo alcuni passi si fermò. Il sorriso gli morì sulle labbra.

Dieci nani giacevano morti a terra, in mezzo a numerosi cadaveri di folletti e orchi.

Pwent andò a sbattere contro la parete della galleria e per poco non perse l'equilibrio dallo stupore. Passò in mezzo a quella strage scuotendo tristemente il capo. Era una postazione fortificata, si disse osservando l'alto muro posteriore e il muretto anteriore più basso che si alzava nel punto in cui la galleria svoltava a sinistra.

A ridosso della parete sinistra, proprio davanti a un cunicolo laterale, scorse uno strano marchingegno che, a differenza delle catapulte tradizionali che conosceva, aveva un braccio laterale anziché superiore. La macchina era pronta per essere usata, ma Pwent notò subito che non c'erano proiettili. L'armigero annusò l'aria e avvertì l'acre odore della miscela esplosiva. In lontananza scorse il tenue bagliore di fuochi che si stavano lentamente spegnendo. I nani avevano valorosamente resistito fino allo stremo delle forze, pensò. E oltre la curva avrebbe trovato i cadaveri di numerosi nemici.

«Sono morti con coraggio» disse l'armigero ai suoi soldati mentre, assieme a Bidderdoo, oltrepassava il muro posteriore.

Oltre la curva un manipolo di elfi scuri gli si avventò addosso, silenziosi come le ombre.

Se non fosse stato per Bidderdoo Harpell, che non aveva smesso un solo istante di guardarsi intorno terrorizzato e che aveva finalmente trovato un brandello di pergamena molto interessante, la Brigata Torcibudella sarebbe andata incontro a una morte veloce. Ma il mago formulò rapidamente un incantesimo e un'accecante sfera di luce saettò verso il nemico.

Gli elfi scuri ebbero un attimo di esitazione che fu loro fatale. Gli armigeri si ripresero subito dalla sorpresa e caricarono contro il nemico. I sette

nani, assetati di sangue e vendetta dopo aver veduto i loro compagni morti, si scagliarono contro i cinque elfi scuri, scalciando e urlando, incuranti del pericolo e del dolore.

Pwent investì un *drow* di lato, afferrò la sua spada con la sua mano guantata e lo colpì con l'altra prima ancora che l'elfo scuro riuscisse a sfoderare la sua seconda spada.

La testa del *drow* venne fracassata dal guanto borchiato dell'armigero, che infierì contro lo sventurato urlando di rabbia.

Pwent lo colpì ripetutamente e quando si ritenne soddisfatto scaraventò il cadavere accanto a quelli degli altri quattro elfi scuri che i suoi soldati avevano già sistemato definitivamente. L'armigero si voltò e vide la sua truppa sporca di sangue, ma notò subito che ne mancava uno e che Bidderdoo si era rannicchiato in un angolo e stava tremando come una foglia. L'armigero avrebbe voluto chiedergli che cosa aveva, ma l'urlo di agonia che provenne dal cunicolo laterale gli gelò il sangue nelle vene. Pwent avanzò di qualche passo e lanciò un'occhiata oltre la curva.

La scena che vide ebbe il potere di fargli accapponare la pelle. Decine di umanoidi morti erano sparpagliati sul pavimento della galleria, mentre appiccicati alle pareti si intravedevano le chiazze di pece che ancora ardeva.

Dall'altra estremità della galleria vide avvicinarsi una forma indistinta, ma imponente. L'armigero capì subito che quello era un elfo scuro, il più grande elfo scuro che avesse mai veduto. Il *drow* era armato di un enorme tridente sul quale era infilzato il nano che mancava all'appello. Un altro *drow* comparve alle spalle del primo, ma Pwent lo notò appena.

L'armigero urlò di rabbia, ma non si lanciò alla carica e decise di tornare velocemente indietro.

«Che cos'hai visto?» gli chiesero tre nani in coro.

Pwent non perse tempo a rispondere. Saltò sulla catapulta e con il guanto borchiato tagliò la corda che teneva inclinato il braccio.

Uthegental Armgo aveva appena scaraventato lontano il cadavere del nano per alleggerire il tridente quando la catapulta scattò e Pwent vorticò nell'aria. Il maestro d'armi sgranò gli occhi dalla sorpresa. Si pentì di non aver pensato di usare quel nano come scudo, ma dopo essersi guardato intorno, afferrò il guerriero che lo seguiva a pochi passi di distanza per il bavero e lo portò davanti a sé.

Il corno dell'elmo di Pwent si conficcò completamente nel petto dello sfortunato elfo scuro riuscendo a colpire anche Uthegental.

Il possente maestro d'armi si divincolò da quel groviglio di membra mentre Pwent liberava l'elmo. I due si avventarono l'uno contro l'altro con rabbia. Pwent menò colpi serrati, ma Uthegental, di gran lunga più forte e capace, parò con precisione.

Pwent venne colpito dal manico del tridente in pieno viso. L'armigero strabuzzò gli occhi e indietreggiò barcollando. Con suo enorme disappunto si rese conto di non potere nulla contro un simile nemico, che era riuscito ad allontanarsi abbastanza in modo da poterlo trafiggere con il tridente.

Ma inaspettatamente un enorme lupo argenteo che correva sulle zampe posteriori investì Uthegental di lato facendolo cadere pesantemente al suolo.

Pwent scosse il capo sbigottito guardando quel mostro incredibile con espressione trepidante. Lanciò un'occhiata alle spalle e vide che i suoi soldati si stavano avvicinando di corsa urlando a squarciagola.

«Bidderdoo» farfugliò Pwent grattandosi in testa.

Uthegental si scrollò il lupo di dosso e cercò di rimettersi in piedi, ma prima ancora che riuscisse a recuperare l'equilibrio Pwent lo assalì.

I nani della Brigata Torcibudella accorsero per aiutare il loro capo e si avventarono contro il *drow* con determinazione.

Con un urlo selvaggio Uthegental si rialzò in piedi e dopo aver allargato le braccia che sembravano dotate della forza di un gigante, cominciò a scaraventare lontano i nani abbarbicati al suo corpo.

Pwent lo colpì in mezzo al torace, ma Uthegental lo investì con un potente manrovescio che lo fece ruzzolare a una ventina di passi di distanza.

«Sei molto bravo» ammise Pwent cercando di rimettersi in piedi mentre Uthegental si avvicinava con passo minaccioso.

Per la prima volta in tutta la sua vita bislacca, Thibbledorf Pwent si rese conto di non avere molte possibilità di scampo. Anche la sua coraggiosa brigata correva il rischio di venire distrutta. La morte si avvicinava a grandi passi. Tutt'intorno i nani giacevano a terra tramortiti. Nessuno era più in grado di intercettare e bloccare quel *drow*.

Anziché alzarsi in piedi, Pwent fletté le ginocchia e con un urlo raccapricciante si lanciò in avanti. Si rialzò in piedi all'ultimo momento accompagnando quel movimento con tutto il peso del proprio corpo.

Uthegental sollevò il braccio a mezz'aria e fermò la corsa del nano. Il *drow* appoggiò la mano libera contro il viso di Pwent e cominciò a stringere con forza e a spingere all'indietro.

Pwent riusciva a scorgere il volto disgustoso dell'elfo scuro fra le sue

grosse dita e dopo aver chiamato a raccolta le poche forze rimastegli, colpì il braccio del *drow* con la mano sinistra.

Uthegental non batté ciglio e continuò a stringere e a spingere.

Pwent gemette di dolore.

Improvvisamente il maestro d'armi piegò la testa all'indietro e Pwent pensò che il *drow* lanciasse un urlo di vittoria. Ma dopo attimi interminabili dalle labbra di Uthegental non uscì altro che un gorgoglio incoerente.

Non appena avvertì la morsa contro il viso allentarsi, Pwent indietreggiò. Solo allora capì cosa stava succedendo. Il lupo argenteo aveva assalito Uthegental alle spalle e aveva morso la nuca del *drow* con le sue possenti fauci. Bidderdoo non mollava. I suoi denti acuminati recisero a poco a poco le ossa e i nervi.

L'elfo scuro e l'animale magico rimasero immobili a lungo. I nani si fermarono in cerchio attorno ai due e ammirarono esterrefatti la tenacia con cui il lupo mordeva il collo e la resistenza che il nemico gli opponeva.

Il silenzio venne squarciato da un rumore secco. Un violento brivido percorse il corpo di Uthegental. Le sue gambe muscolose vacillarono e cedettero, trascinando con sé il lupo coraggioso.

«Devo farmi spiegare come ha fatto» disse Pwent meravigliato con un dito puntato contro Bidderdoo.

Ma il mago, ancora stretto attorno al collo della vittima, non udì.

27

Notte interminabile

Belwar udì l'eco delle lievi vibrazioni della roccia. Anche gli altri trecento *svirfnebli* udirono. Nessun abitante della superficie sarebbe mai riuscito ad accorgersi di nulla, ma gli gnomi delle viscere erano abituati a comunicare fra loro in quel modo, l'unico possibile nelle gallerie più profonde del Mondo Sotterraneo. L'eco si era fatta più distinta e quel rumore era così diverso dalle assordanti esplosioni e dal fragore dei crolli che avevano sentito poco tempo prima. I guerrieri *svirfnebli* tesero l'orecchio e capirono subito. Non molto lontano stava infuriando una terribile battaglia.

Belwar si consultò con i suoi comandanti più volte mentre si addentrava in quella zona sconosciuta e cercava di seguire le vibrazioni più forti. A intervalli regolari gli *svirfnebli* che si trovavano ai fianchi della formazione o in prima linea battevano il loro martello contro la roccia per studiare la

densità delle pareti e individuare la direzione giusta da seguire. Ma più di una volta l'eco li aveva tratti in inganno e si erano veduti costretti a tornare indietro.

Ma la loro ricerca continuò imperterrita. Avanzarono senza fretta ma con determinazione e, dopo numerosi tentativi, un sacerdote di nome Suntunavick si avvicinò a Belwar e Firble per annunciare loro che avevano sicuramente raggiunto il punto più vicino all'origine del rumore.

I due gnomi seguirono il sacerdote appoggiando di tanto in tanto l'orecchio contro la roccia. Il rumore era forte e costante, pensò Belwar con un lieve disagio, e l'eco che udiva era molto diversa dalle vibrazioni che conosceva.

Suntunavick disse che quello era il punto esatto. Lo sguardo di Belwar si posò sul viso di Firble, che ricambiò quello sguardo annuendo con un sorriso, e quindi sul sacerdote. Dopo aver posato un dito contro la roccia, il Primo Guardiano delle Gallerie si fece da parte per permettere a Suntunavick e agli altri sacerdoti di avvicinarsi.

Un canto sommesso e incomprensibile si levò nell'aria. Di tanto in tanto un sacerdote scagliava una manciata di fango contro la roccia e, non appena il canto raggiunse il suo punto culminante, Suntunavick si avvicinò alla parete con le mani giunte davanti a sé. Con un'invocazione affondò le dita nella roccia e dopo aver inspirato a fondo, irrigidì i muscoli e allargò le braccia, aprendo un varco nella galleria con la stessa facilità con cui avrebbe potuto scostare una tenda di pesante broccato.

Il sacerdote indietreggiò. L'eco si trasformò in una sorta di ruggito. La sottile pioggia di una cascata lo investì in pieno viso.

«La superficie» mormorò Firble con un filo di voce.

Gli gnomi si guardarono stupiti. Quanto vedevano non corrispondeva affatto ai racconti che avevano udito su quel posto strano. Molti accarezzarono l'idea di fuggire, ma Belwar, che aveva più volte parlato con Drizzt, si rese subito conto che qualcosa non funzionava.

Il guardiano delle gallerie afferrò la fune appesa alla cintura con la sua mano metallica e la porse a Firble invitandolo a legarsela attorno ai fianchi. Firble obbedì e dopo aver afferrato un'estremità l'annodò con gesti veloci.

Senza un attimo di esitazione il coraggioso Belwar entrò nella breccia aperta dai sacerdoti e ben presto si ritrovò dietro a una cascata. Percorse una stretta cengia che lo portò ai bordi del corso d'acqua. Levò lo sguardo al cielo e vide migliaia di stelle.

Lo gnomo si sentì mancare il respiro dalla meraviglia e dalla paura. Aveva raggiunto il mondo della superficie, la grotta più grande di tutte quelle mai conosciute, il cui soffitto non poteva essere mai raggiunto.

Quell'attimo di incanto svanì subito, cancellato dal rumore assordante della battaglia. Belwar non si trovava nella Valle del Guardiano, ma in lontananza scorgeva le fiamme delle torce e degli incantesimi, udiva il clangore delle spade e le urla disperate dei caduti.

I trecento *svirfnebli* uscirono dalla galleria sotterranea e, guidati da Belwar, si misero in marcia verso oriente. Più volte si ritrovarono a dover attraversare zone impervie, ma i giganti di pietra evocati dai sacerdoti li aiutarono ad avanzare speditamente. Ben presto scorsero il campo di battaglia in cui si distingueva appena il groviglio di cavalieri e *drow*, di folletti e barbari in mezzo alla pesante foschia.

Belwar esitò.

«Non dimenticare la ragione per cui siamo venuti» gli sussurrò Firble all'orecchio.

Belwar lanciò un'occhiata al suo coraggioso compagno.

«Per Blingdenstone, ricordi?» aggiunse il consigliere.

Belwar inspirò a fondo e si gettò nella mischia.

* * *

Drizzt trattenne il fiato. Anche Guenhwyvar parve accorgersi della drammaticità del momento.

I cinque compagni si nascosero in una nicchia che si apriva sul fianco della galleria mentre una colonna di *drow* gli passava davanti.

Quella colonna sembrava non avere mai fine, pensò l'elfo guardaboschi cercando di immaginarne il numero. Il significato della loro presenza in quella zona lo sconcertò. Le forze nemiche erano riuscite a liberare le gallerie di raccordo che conducevano alla porta inferiore di Mithril Hall. A quel pensiero Drizzt si aggrappò disperatamente a un'ultima speranza, I nani avevano lavorato duramente per preparare le difese in quelle gallerie e, nonostante la loro superiorità numerica fosse impressionante, l'avanzata dei *drow* non sarebbe stata facile.

Drizzt lanciò un'occhiata a Guenhwyvar appiattita contro la parete al suo fianco e a Bruenor che se ne stava rannicchiato contro la roccia. Con un sorriso decise che non appena la colonna fosse passata, si sarebbe subito rimesso in marcia liberando il nano da quella posizione scomoda.

Ma il sorriso gli morì subito sulle labbra. Per l'ennesima volta si chiese se non avesse commesso un enorme sbaglio a portare Bruenor con sé. Avrebbero potuto tornare alla porta inferiore assieme ai nani che avevano incontrato poco tempo prima. Là il re di Mithril Hall avrebbe condotto il suo esercito infondendo coraggio nel cuore dei suoi soldati. L'elfo sapeva che la presenza del re avrebbe aiutato la difesa della porta inferiore e della Città Sotterranea stessa. I nani di Mithril Hall avrebbero combattuto con maggiore coraggio sapendo che re Bruenor Battlehammer si trovava in mezzo a loro.

Ma la sua decisione aveva allontanato Bruenor dal campo di battaglia, e per un istante l'elfo si rimproverò di essere stato poco avveduto. Sarebbero mai riusciti a trovare i capi nemici? Le sacerdotesse alla testa dell'esercito avversario guidavano i loro soldati ben nascoste in un luogo protetto. Era ovvio che la matrona madre, o chiunque altro fosse a capo delle forze nemiche, non voleva correre alcun rischio.

In quel preciso istante Drizzt Do'Urden si sentì uno stolto. Stavano cercando di scovare i capi, si ripeté usando le stesse parole con cui era riuscito a convincere anche Bruenor, ma non sarebbe stata un'impresa facile. E considerando le dimensioni della colonna che stava marciando verso Mithril Hall a poca distanza da loro, se anche avessero voluto, non sarebbero mai riusciti a ritornare a Mithril Hall in tempo.

L'elfo abbassò il capo e sospirò. Cercò di convincersi del fatto che non aveva avuto molte altre alternative. Nonostante costituisse un punto strategico difficile da espugnare, la porta inferiore sarebbe stata conquistata indipendentemente dalla presenza di Bruenor Battlehammer fra i suoi soldati. Con lo sguardo fisso sul nemico che passava Drizzt cominciò a rendersi conto dell'enormità dell'impresa che si era addossato. Come poteva sperare di riuscire a trovare i capi dell'esercito dei *drow*?

Ma Drizzt non sapeva di non essere l'unico alla forsennata ricerca di qualcosa.

* * *

«Nessuna notizia da parte di Bregan D'aerthe.»

Matrona Baenre rimase immobile sul suo disco e cercò di digerire l'indigesto significato di quelle parole. Quenthel aprì bocca per ripetere la notizia, ma l'espressione cupa della madre la zittì.

Jarlaxle stava mentendo spudoratamente, pensò Baenre irritata. Nono-

stante la sua alterigia, il mercenario era una creatura conservatrice e molto attenta ai rischi che poteva correre la sua banda di spie che aveva impiegato tanto tempo ad addestrare. Jarlaxle non si era dimostrato molto entusiasta all'idea di marciare verso Mithril Hall e in ultima analisi aveva accettato solo perché non gli era stata offerta nessun'altra possibilità.

Proprio come Triel, figlia e fidata consigliera di Baenre, il mercenario aveva sperato in una veloce conquista e in un altrettanto veloce ritorno a Menzoberranzan. Il fatto che non fossero giunte notizie dalle spie di Bregan D'aerthe poteva essere una mera coincidenza, ma Baenre aveva ben altri sospetti. Era evidente che Jarlaxle stava aspettando e ciò poteva significare solo che il mercenario, forte delle informazioni raccolte dalla sua fitta rete di spie, era convinto che la guerra avesse raggiunto un punto morto e che Mithril Hall non sarebbe stata conquistata con facilità.

L'anziana matrona madre accantonò quel pensiero, convinta che Jarlaxle sarebbe tornato da lei non appena le sorti della guerra avessero fatto pendere l'ago della bilancia a favore degli elfi scuri. Per lui avrebbe escogitato una punizione esemplare, si disse. Una punizione che gli avrebbe fatto capire la profondità della sua delusione, ma che gli avrebbe comunque risparmiato la vita.

All'improvviso l'aria della caverna prescelta per diventare la sala del trono di Matrona Baenre cominciò a vibrare, come se qualcuno avesse formulato un potente incantesimo. Tutti si guardarono intorno disorientati e si lasciarono sfuggire un sospiro di sollievo non appena videro Methil materializzarsi dal nulla in mezzo alle sacerdotesse.

L'espressione del viso dell'*illithid* era impenetrabile. *Uthegental Aringo è morto,* disse Methil.

Quel pensiero attraversò solo la mente di Baenre, che fu costretta a chiamare a raccolta tutte le sue forze per non tradire le violente emozioni che provava.

La marcia verso Mithril Hall procede bene, aggiunse Methil comunicando quel pensiero a tutti i presenti, che si rasserenarono in viso. *Le gallerie che conducono alla porta inferiore sono libere e laggiù il nostro esercito si sta riunendo e organizzando.*

I presenti annuirono sorridendo soddisfatti. Baenre approvò in cuor suo la strategia dell'*illithid.* Methil stava infatti cercando di sostenere il morale della sua scorta. Ma la mancanza di notizie da parte di Bregan D'aerthe e l'ultimo messaggio di Methil non le davano tregua. Uthegental Armgo era morto. Come avrebbero reagito i soldati di Barrison del'Armgo alla notizia

della morte del loro capo?

Che ne era stato di Jarlaxle, si chiese Baenre cercando di nascondere le proprie emozioni. Il silenzio di Bregan D'aerthe poteva essere spiegato in un solo modo. Il mercenario era venuto a conoscenza della morte del maestro d'armi e temeva che la guarnigione di Barrison del'Armgo disertasse e mettesse in ginocchio l'intero esercito dei *drow*.

Jarlaxle e i soldati del Secondo Casato non sanno nulla, la tranquillizzò Methil.

Baenre si rallegrò ad alta voce che l'esercito avesse raggiunto la porta inferiore. Ma in cuor suo cominciò a temere il morbo che si stava insinuando fra i suoi ranghi. Si era verificata una serie di eventi che avrebbe potuto distruggere il suo esercito e le fragili alleanze che lo sostenevano, costringendola a pagare un prezzo cui forse non era in grado di far fronte. Ebbe l'impressione di tornare indietro nel tempo, al giorno in cui K'yorl aveva minacciato di sopraffarla.

La distruzione del Casato di Oblodra aveva consolidato il suo potere e Matrona Baenre decise che aveva bisogno di un qualcosa di simile, di una sorta di vittoria stracciante grazie alla quale sarebbero stati fugati tutti i dubbi dei suoi alleati e subalterni. Un qualcosa che potesse alimentare la fedeltà mediante il terrore e la paura. Riandò col pensiero alla fine del Casato di Oblodra e accarezzò l'idea di organizzare un attacco esemplare contro la porta inferiore di Mithril Hall. Ma accantonò subito quel pensiero rendendosi conto che quanto era accaduto a Menzoberranzan non poteva verificarsi di nuovo. Mai prima d'allora Lloth era scesa nel Piano Materiale con un simile sfoggio di gloria e Matrona Baenre era stata un semplice veicolo dei poteri divini della Regina Aracnide.

No, si disse l'anziana matrona madre. Non sarebbe accaduto nulla di simile.

Ma i suoi pensieri cambiarono direzione all'improvviso. *Chi ha ucciso Uthegental?*, chiese a Methil.

L'*illithid* non aveva risposte, ma intuì il corso dei pensieri della matrona.

Uthegental si era lanciato all'inseguimento di una preda molto ambita. Forse il maestro d'armi aveva trovato Drizzt Do'Urden, pensò la matrona madre con un sorriso malevolo. E se le cose erano andate effettivamente come pensava, ciò significava che il rinnegato si trovava nelle gallerie inferiori e non dietro le fortificazioni di Mithril Hall.

Hai imboccato un sentiero molto pericoloso, l'avvertì Mithil prima ancora che Baenre cominciasse a formulare l'incantesimo che le avrebbe con-

sentito di ritrovare il rinnegato.

Matrona Baenre non si curò nemmeno dell'ammonimento del consigliere. Era la Prima Matrona Madre di Menzoberranzan, il veicolo stesso dei poteri di Lloth, godeva del favore della Regina Aracnide e possedeva poteri che avrebbero potuto uccidere senza fatica anche il mago, la matrona madre o il maestro d'armi più potente. Era vero, si disse. Aveva imboccato un sentiero molto pericoloso. Ma non per lei, bensì per Drizzt Do'Urden.

* * *

Ancora più sconcertante era l'esercito di nani a ridosso del quale si allungava la fila serrata di guerrieri nemici, di folletti e orchi che roteavano martelli e asce sopra la testa urlando e travolgendo i minotauri vittime della mortale furia dei difensori.

Ma lungo il versante orientale della Valle del Guardiano l'attacco nemico minacciava di sopraffarli. I cavalieri continuavano ad aggirarsi fra i barbari nel tentativo di arginare le brecce aperte dall'avversario e di dare man forte ai compagni in difficoltà. Nonostante l'esercito resistesse, i soldati di Bekthgar si videro costretti alla ritirata.

I folletti continuavano a cadere numerosi, dieci per ogni difensore abbattuto, ma i *drow* potevano permettersi tutte quelle perdite. Seduto sulla sua imponente lucertola Berg'inyon continuò a osservare il campo di battaglia assieme alle sue guardie, più che mai convinto che il momento finale sarebbe presto arrivato. I nani e i loro alleati si stavano stancando.

Le linee difensive continuarono a indietreggiare. Le pareti orientali della Valle del Guardiano erano sempre più a portata di mano dei *drow*. E non appena il nemico si fosse trovato con le spalle contro la roccia, le Guardie delle Lucertole sarebbero scese in campo. Solo allora Berg'inyon avrebbe condotto la carica. Ben presto la terra della Valle del Guardiano avrebbe bevuto il sangue caldo del loro nemico.

* * *

Besnell intuì l'approssimarsi della sconfitta. Era inutile continuare a uccidere decine di folletti solo per riconquistare poche spanne di terreno. Si sentì sopraffatto dalla rassegnazione, nonostante non avesse mai veduto i suoi cavalieri combattere con maggiore ardimento. I soldati correvano a destra e a manca travolgendo i nemici. Erano sfiniti e senza fiato e i loro

cavalli erano allo stremo delle forze.

Una sottile preoccupazione gli si insinuò nel cuore. Era trascorso molto tempo dall'ultima volta che aveva veduto il magico carro di Alustriel sfrecciare nel cielo. Con la coda dell'occhio l'elfo scorse Berkthgar e rimase sorpreso al vedere la sua mitica Bankenfuere seminare terrore e morte fra le file nemiche. Il barbaro era coperto da capo a piedi dal suo stesso sangue e da quello dei molti *drow* che aveva ucciso, ma sembrava non curarsi del dolore. Dalle sue labbra continuava a uscire un possente inno a Tempus, suo dio della guerra, e quel roco canto scandiva ogni suo movimento, quella sua danza foriera di morte.

In cuor suo l'elfo pensò che se i *drow* avessero vinto e conquistato Mithril Hall, le gesta del valoroso Berkthgar non avrebbero mai varcato i confini della Valle del Guardiano.

Un lampo spaventoso riportò l'elfo alla realtà. Besnell scorse Regweld Harpell circondato da una decina di folletti avvolti dalle fiamme. Anche il mago e il suo strano destriero erano completamente circondati da rutilanti lingue di fuoco verdi e rosse, ma Regweld continuò a combattere imperturbabile. Quel fuoco divoratore si trasformò ben presto in una potente arma, una sorta di propaggine della furia devastatrice che animava il mago stesso. Regweld spronò Saltapozzanghere e l'incredibile animale balzò lontano, a pochi passi di distanza da due inquietanti minotauri. Fiamme abbacinanti gli scaturirono dal petto e investirono in pieno i due mostri. Saltapozzanghere spiccò un salto sconcertante portando il mago all'altezza del viso degli avversari. Con un gesto fulmineo Regweld trasse una minuscola bacchetta dalla cui punta scaturì una vampata di luce verdastra che dilaniò le teste dei minotauri.

Regweld non attese che le fiamme consumassero i corpi delle sue vittime e con un urlo possente scomparve in mezzo alla battaglia.

«Per il bene di tutti i giusti!» urlò Besnell brandendo la spada con forza. I soldati si riunirono alle sue spalle e partirono alla carica travolgendo un gran numero di folletti al loro passaggio. Ben presto raggiunsero il fitto della mischia e, sprezzanti del pericolo, uccisero senza pietà con le loro spade scintillanti.

Besnell si sentì felice. Una profonda soddisfazione si impossessò del suo cuore. L'elfo aveva fiducia in Luna d'Argento e nei valori propugnati dalla bella signora che la governava.

Non si accorse nemmeno che la lancia di un folletto si era intrufolata in una fessura della corazza, gli aveva morso la carne e gli aveva trafitto un

polmone. Besnell vacillò sulla sella e con un gesto disperato si tolse la lancia dal fianco.

«Per il bene di tutti i giusti!» disse chiamando a raccolta tutte le sue forze voltandosi verso il nemico che si era fermato accanto al cavallo con la spada alta sopra la testa, pronto a colpire.

Socchiuse gli occhi e strinse i denti per sopportare l'atroce dolore che provava mentre abbassava il braccio per parare il colpo. Si sentiva terribilmente debole. Uno strano freddo gli correva lungo le vene. Udì appena il rumore della sua spada cadere a terra, seguì a fatica il movimento, troppo veloce per i suoi occhi stanchi, della spada del folletto che gli squarciava l'armatura e apriva una profonda ferita nella coscia.

Il folletto socchiuse le labbra per lanciare un urlo di vittoria, ma Bankenfuere era già pronta a vendicare la morte di un prode.

Berkthgar afferrò Besnell con il braccio libero mentre il cavaliere stava scivolando dalla sella. I soldati si chiusero a cerchio attorno a loro mentre il barbari» adagiava l'elfo a terra con gesti delicati.

Gli occhi dorati dell'elfo erano fissi su un punto lontano. «Per il bene di tutti i giusti» sussurrò con un filo di voce.

Berkthgar annuì con un sorriso triste e dopo aver appoggiato la testa dell'elfo a terra gli posò una mano sugli occhi. Dopo un attimo di esitazione il fiero barbaro si rialzò di scatto e si lanciò in mezzo al nemico con rinnovato entusiasmo, roteando con vigore la spada davanti a sé.

* * *

Regweld Harpell non si era mai divertito tanto in vita sua. Avvolto in un fuoco che non gli nuoceva, il mago continuò da solo a sostenere le linee difensive meridionali. Stava finendo tutti i suoi incantesimi, ma non se ne curava poiché sapeva che avrebbe comunque trovato un modo per rendersi utile e per distruggere i nemici che erano arrivati per conquistare Mithril Hall.

Un gruppo di minotauri gli si strinse intorno con le loro lunghe lance abbassate in modo da tenerlo lontano.

Regweld abbozzò un sorriso soddisfatto e dopo aver spronato Saltapozzanghere spiccò un balzo incredibile. L'urlo di vittoria gli morì in gola quando un lampo di luce lo investì in pieno.

Regweld cominciò a roteare nell'aria in direzione opposta a quella in cui Saltapozzanghere stava precipitando.

Un secondo lampo lo trafisse da un'angolazione diversa e subito dopo un terzo dardo luminoso si divise in due e si diresse verso i due sventurati.

Mentre cadeva verso le rocce sottostanti, Regweld venne investito da un fuoco incrociato. I maghi dei *drow* avevano sferrato il loro terribile attacco.

Gli invasori avanzarono veloci. Anche Berkthgar, addolorato per la morte del valoroso elfo e più che mai deciso di resistere fino all'ultimo, non riuscì a riunire i suoi uomini per ricacciare o almeno bloccare il nemico. Le Guardie delle Lucertole si fecero avanti e le loro mortali lance sospinsero i coraggiosi cavalieri verso il fianco della valle alle loro spalle.

* * *

Berg'inyon intuì subito come si sarebbe svolta la battaglia. Dopo aver ordinato a una sua guardia di risalire un enorme sperone di roccia in modo che potesse controllare la situazione dall'alto, indicò ai suoi soldati la parete settentrionale della vallata.

Risalite quel fianco, disse muovendo veloce le dita. *Aggirate il nemico e portatevi alle sue spalle. Solo così potremo sterminarlo quando si troverà imprigionato contro la roccia.*

Le guardie annuirono sorridendo soddisfatte, ma sopra le loro teste il soldato inviato da Berg'inyon sullo sperone di roccia emise un urlo raccapricciante.

La roccia si mosse, come se fosse dotata di vita propria. Berg'inyon e i suoi soldati sgranarono gli occhi inorriditi. Un imponente gigante di pietra allargò goffamente le braccia e stritolò lo sventurato *drow* e la sua lucertola.

Si udì un grande trambusto verso ovest, alle spalle dei *drow*, sovrastato dall'urlo possente di Belwar Dissengulp.

«Bivrip!» gridò il Primo Guardiano delle Gallerie, e la magia impregnò il metallo delle sue mani.

* * *

Sul lato orientale della Valle del Guardiano Berkthgar e i suoi uomini impiegarono parecchio tempo prima di capire che gli alleati stavano arrivando da occidente. Il rumore dell'avanzata filtrò nel tumulto della battaglia, incoraggiando i difensori e seminando il panico fra gli invasori. I fol-

letti e gli elfi scuri si guardarono intorno sbigottiti, indecisi sul da farsi.

Berkthgar riuscì a riunire quanto rimaneva dell'esercito: due terzi dei suoi barbari, quasi un centinaio di Cavalieri di Luna d'Argento, una decina di Guerrieri di Sellalunga e solo due Cavalieri di Nesme. Il morale era alto e nonostante fossero stati decimati riuscirono a respingere il nemico.

La valle sprofondò nel più assoluto caos. A ovest i sacerdoti *svirfnebli* attaccarono i maghi dei *drow*, mentre i guerrieri di Belwar si lanciavano alla carica contro i ranghi degli elfi scuri. Quello fu lo scontro più terribile: *drow* contro *svirfnebli*, due nemici il cui odio affondava le radici nella notte dei tempi. Anche a est infuriava la battaglia. I nani e i folletti combattevano con disperato abbandono.

I combattimenti durarono l'intera notte. Berg'inyon se ne stette in disparte e lasciò che il nemico si infiacchisse a combattere contro i folletti. Nonostante l'arrivo inaspettato del piccolo ma efficiente esercito degli *svirfnebli*, i *drow* riuscirono ben presto a ricacciarli indietro.

«Vinceremo» promise il giovane Baenre alle guardie vicine. «Oltre la porta occidentale non ci saranno difese che potranno resistere alla nostra avanzata!»

28

Profezie

Quenthel Baenre se ne stava seduta davanti a una nicchia nella parete della grotta con lo sguardo fisso su una polla d'acqua. Socchiuse gli occhi non appena la liquida superficie magica si rischiarò. L'alba stava illuminando il cielo a oriente del Quarto Picco.

Quenthel trattenne il fiato e soffocò a stento un urlo d'orrore.

Dall'altro capo della grotta Matrona Baenre era ricorsa a un potente incantesimo grazie al quale aveva ricreato una mappa della zona di battaglia. L'anziana matrona modulò ancora la voce e, dopo aver ondeggiato una mano davanti a sé, soffiò e gettò una minuscola piuma sulla pergamena distesa sul tavolo.

«Drizzt Do'Urden» sussurrò con un filo di voce continuando a soffiare per mantenere la piuma sospesa sopra la mappa. Un sorriso malefico le storpiò i lineamenti raggrinziti del viso non appena la piuma si appoggiò sulla pergamena con la punta rivolta verso un gruppo di gallerie non lontane.

Drizzt Do'Urden si trovava veramente nelle gallerie esterne di Mithril Hall.

«Noi partiamo» disse all'improvviso la matrona madre sorprendendo tutti.

Quenthel si voltò di scatto e temette che la madre avesse visto la scena che lentamente si era formata nella magica polla d'acqua. Con sua enorme sorpresa si accorse che Bladen'Kerst le incombeva alle spalle e stava osservando la polla con sguardo truce.

«Dove siamo diretti?» chiese Zeerith con voce angosciata.

Matrona Baenre studiò con attenzione l'espressione di Zeerith. Non riusciva a capire se lei e Auro'pol avessero preferito udire che le gallerie che conducevano a Mithril Hall erano finalmente libere oppure che l'attacco era stato revocato. Le risultava impossibile capire se le due potenti matrone madri desiderassero la vittoria o la ritirata.

Il precario equilibrio delle alleanze non fece altro che aumentare la rabbia provata da Baenre. Avrebbe tanto voluto liquidarle sul posto, sbarazzarsene definitivamente, ma sapeva di non poterlo fare. Un gesto simile avrebbe pregiudicato il morale delle sue truppe. E tutto sommato, aveva un disperato bisogno di loro poiché voleva che fossero testimoni della sua gloria e del momento in cui Drizzt Do'Urden sarebbe stato immolato a Lloth.

«Tu raggiungerai la porta inferiore, dove coordinerai l'attacco» ribatté Baenre con voce dura a Zeerith. Aveva deciso che quelle due erano troppo pericolose insieme e dovevano essere separate. «Auro'pol verrà con me.»

«Dobbiamo sbrigare una faccènda molto importante nelle gallerie esterne» si affrettò ad aggiungere Matrona Baenre quando si accorse dell'espressione sbigottita che si era impossessata del viso di Auro'pol.

Berg'inyon presto vedrà l'alba, disse Quenthel muovendo le esili dita a poca distanza dal viso della sorella.

Bladen'Kerst voltò le spalle a Quenthel con un gesto indispettito e fissò la madre, ma prima che potesse aprir bocca per parlare un'ondata di energia mentale le attraversò le tempie.

Non parlate male della battaglia sulla superficie, disse Methil alle due sorelle. *Zeerith e Auro'pol stanno già meditando di disertare.*

Bladen'Kerst considerò il messaggio dell'*illithid* e tutte le implicazioni che in esso si celavano, e decise di non parlare.

Il gruppo si divise in due. Zeerith e un drappello di soldatesse si diressero verso oriente, in direzione di Mithril Hall, mentre Matrona Baenre,

Quenthel, Bladen'Kerst, Auro'pol, una decina di esperte guerriere e Gandalug incatenato si incamminarono verso sud, nella direzione indicata dalla piuma magica.

* * *

Fra le mefitiche nebbie e i profondi pantani dell'Abisso, Errtu osservò la scena che si delineava sullo specchio che Lloth aveva creato sulla parete davanti al suo trono.

Il *balor* non ne fu soddisfatto. Matrona Baenre era partita alla ricerca di Drizzt Do'Urden ed era molto probabile che quella perfida *drow* riuscisse a scovare il rinnegato e a ucciderlo.

Il *tanar'ri* vomitò una serie di imprecazioni contro Lloth, che gli aveva promesso una libertà che sarebbe riuscito ad apprezzare solo se Drizzt fosse rimasto in vita.

A peggiorare la situazione, alcuni istanti più tardi si accorse che Matrona Baenre stava formulando un altro incantesimo con il quale invocò l'aiuto di un *glabrezu* e aprì un portale magico sull'Abisso. Errtu giunse alla conclusione che quel gesto aveva il preciso scopo di tormentarlo. Qualcuno non intendeva affatto rispettare i patti, cosa molto frequente in quel mondo di malvagità. Le creature dell'Abisso, *tanar'ri* e Lloth compresi, non conoscevano la fiducia e pertanto non erano affidabili. Agli occhi di Errtu, ogni azione era diretta contro di lui e la rievocazione di un *glabrezu* da parte di Matrona Baenre non era una semplice coincidenza, bensì una stilettata nel cuore del *tanar'ri* voluta da Lloth stessa.

Errtu si precipitò davanti al portale magico. Se anche non fosse stato relegato nell'Abisso da una maledizione, il *tanar'ri* non avrebbe mai potuto varcare quell'apertura poiché Matrona Baenre, da abile maga qual era, aveva formulato l'incantesimo in modo da richiamare un *tanar'ri* specifico. Ma Errtu rimase in paziente attesa finché il *glabrezu* non comparve dalla fitta coltre di nebbia e si avvicinò all'apertura magica.

Il *balor* gli balzò davanti e gli immobilizzò un braccio con la sua frusta. Il *glabrezu* fece per controbattere ma, non appena vide con chi aveva a che fare, decise di non reagire.

«È un inganno!» tuonò Errtu.

Il disgustoso *glabrezu* continuò a pizzicare l'aria con le sue chele, ma non disse nulla.

«Hanno chiamato me» aggiunse Errtu.

«Ma tu sei stato bandito dal Piano Materiale» ribatté il demone.

«Lloth ha promesso che presto finirà!» esclamò il *tanar'ri* con un tono di voce talmente inquietante che il *glabrezu* si accovacciò a terra quasi temesse di venire attaccato.

«Ci sarà una fine, e io potrò tornare assieme a un esercito di *tanar'ri*» aggiunse Errtu dopo un lungo silenzio, dopo essersi calmato. Un piano gli si stava formando nella mente. Non aveva tempo da perdere.

La voce di Baenre echeggiò nell'aria e il *glabrezu* dovette sforzarsi per non soccombere al desiderio di gettarsi nel portale che aveva davanti a sé.

«Ti permetterà di uccidere una sola volta» si affrettò a dire Errtu cercando di sfruttare quell'attimo di esitazione del demone.

«È sempre meglio di nulla» osservò il *glabrezu.*

«Anche se quell'unica vittima ostacolerà la mia libertà sul Piano Materiale?» chiese Errtu. «Anche se ciò mi impedirà di oltrepassare questo portale e di portarti con me come mio generale a seminare morte fra le maledette razze della superficie?»

Baenre chiamò per la terza volta e il *glabrezu* mosse un passo, ma Errtu alzò una mano e lo costrinse ad attendere ancora. Il *balor* scomparve fra le nebbie e tornò subito dopo con un cofanetto fra le mani, il dono ricevuto durante l'Era dei Pericoli da un demone inferiore. Sollevò il coperchio e trasse uno zaffiro nero la cui luce affievolì le fiamme del portale magico. Errtu lo ripose in fretta e chiuse il cofanetto.

«Quando giungerà il momento giusto» gli ordinò il *balor,* «rivelalo al mondo, mio generale.»

Lanciò il cofanetto fra le braccia del *glabrezu* chiedendosi quale sarebbe stato l'esito di quella decisione improvvisa. Errtu si strinse nelle spalle. Non poteva saperlo, tanto meno prevederlo. Perché avrebbe dovuto impedire al demone di correre in aiuto di Baenre? L'anziana matrona non aveva bisogno di un *glabrezu* per affrontare Drizzt Do'Urden.

La voce di Baenre giunse ancora una volta dal Piano Materiale. Il *glabrezu* oltrepassò il portale e scomparve fra le fiamme.

Con espressione delusa Errtu rimase a osservare l'apertura dileguarsi nella nebbia. Anche quella volta non era riuscito a passare, ma ora il *balor* aveva fatto quanto era in suo potere fare. Ritornò a passi lenti verso il suo trono. Non poteva fare altro che aspettare e sperare.

* * *

Nell'ovattata tranquillità delle gallerie l'ottavo re di Mithril Hall si fermò a pensare. L'alba stava sicuramente rischiarando il mondo della superficie, salutando forse l'ultimo giorno del clan Battlehammer.

Bruenor si voltò a osservare i quattro amici che stavano mangiando in silenzio. Nessuno di loro apparteneva alla razza dei nani.

Nonostante ciò Bruenor Battlehammer non poteva dire di avere altri amici. Drizzt, Catti-brie, Regis e persino l'agile Guenhwyvar erano legati a lui da un sottile ma resistente legame. La verità di quella constatazione lo stupì non poco. Per natura i nani non amavano mescolarsi con altre razze. Il generale Dagna, ad esempio, avrebbe allontanato Drizzt da Mithril Hall a suon di calci e si sarebbe sbarazzato di Catti-brie per riappendere Taulmaril nella Sala di Dumathoin, se solo avesse potuto, tanta era la sua sfiducia per chi non era nano.

Ma Bruenor e i suoi quattro amici si trovavano proprio là, forse nel momento più critico e pericoloso della guerra a difesa di Mithril Hall.

La loro vicinanza riscaldò il cuore del vecchio re, ma ebbe anche il potere di agitare ancora una volta il mare dei ricordi.

Bruenor riandò col pensiero a Wulfgar, il barbaro che aveva considerato suo figlio e avrebbe sposato Catti-brie diventando il più grande principe di Mithril Hall di tutti i tempi. Bruenor non aveva mai provato un dolore così grande come quello che gli aveva appesantito il cuore dopo la morte del giovane gigante. Aveva imprecato contro la sorte, maledicendo i molti anni che ancora gli rimanevano da vivere e augurandosi di morire presto per porre definitivamente fine all'angustia che provava.

Ma ora, in quel momento disperato, qualcosa era cambiato. Sentiva ancora la terribile mancanza di Wulfgar. Il ricordo del nobile guerriero avrebbe sempre inumidito i suoi vecchi occhi grigi. Ma era l'ottavo re di Mithril Hall e il capo di un clan forte e orgoglioso. Il suo dolore aveva oltrepassato i confini della rassegnazione per entrare nel regno della collera. Gli elfi scuri, gli stessi che avevano ucciso Wulfgar, erano tornati. I seguaci della perfida Lloth avevano ripercorso tutta quella strada per distruggere Mithril Hall e uccidere il suo amico Drizzt.

Quella notte Bruenor aveva intriso più volte la propria ascia nel sangue dei *drow*, ma non era ancora riuscito a placare la rabbia che provava. Drizzt gli aveva promesso che avrebbero dato la caccia ai capi *drow* e alle sacerdotesse nemiche. E quella era una promessa che Bruenor voleva che l'elfo guardaboschi mantenesse a tutti i costi.

Durante tutti i preparativi, e per la maggior parte dei combattimenti, una

calma infinita si era impossessata di lui. E anche in quel momento Bruenor procedeva con estrema tranquillità lasciando che Drizzt e la pantera lo precedessero, sempre pronto a intervenire nel momento del bisogno.

Più di una volta Bruenor si era accorto degli sguardi preoccupati degli amici. Temevano che il dolore gli paralizzasse la volontà distogliendolo dalla battaglia. Ma si sbagliavano di grosso. Quelle scaramucce lungo le gallerie erano state una sorta di passatempo per lui. Avrebbe potuto uccidere ancora migliaia e migliaia di soldati *drow* senza che la sua determinazione ne risentisse. Se fosse riuscito a mettere le mani sulle sacerdotesse che guidavano l'esercito conquistatore, se la sua ascia fosse calata sulle loro teste, solo allora il re dei nani avrebbe conosciuto la pace.

L'ottavo re di Mithril Hall non stava rimuginando pensieri tristi come un tempo. Stava semplicemente concentrandosi e raccogliendo le forze, in attesa del momento in cui avrebbe finalmente trovato la fresca bevanda in grado di appagare la sua sete di vendetta.

* * *

La scorta di Baenre con il gigantesco *glabrezu* in testa si era appena mossa nella direzione indicata dalla matrona madre, quando Methil informò Baenre telepaticamente che Auro'pol e Zeerith continuavano a pensare alla sua morte. Se Zeerith non fosse riuscita a trovare un modo per oltrepassare la porta inferiore di Mithril Hall, avrebbe organizzato una ritirata. In quel preciso istante Auro'pol stava valutando i vantaggi di richiamare l'esercito e lasciarsi il cadavere di Matrona Baenre alle spalle.

Stanno complottando contro di me?, volle sapere Baenre.

No, rispose Methil. *Ma la tua morte accelererebbe il loro ritorno a Menzoberranzan e aprirebbe grandi possibilità per i loro casati.*

Baenre non si stupì di quella notizia. Non occorreva una mente assassina per capire il disagio che trapelava dal viso delle matrone madri del Quarto e Quinto Casato di Menzoberranzan. Dopotutto era abituata all'odio dei suoi inferiori e alleati. Per anni Mez'Barris Armgo e le sue figlie l'avevano investita con il loro livore. Quello era il prezzo che doveva pagare per essere la Prima Matrona Madre della caotica Menzoberranzan, città dell'intrigo e della perenne guerra.

Non si stupì nemmeno dei pensieri di Auro'pol, anche se la conferma ai suoi dubbi datale dall'*illithid* le fecero ribollire il sangue nelle vene. Quella non era una guerra normale, si disse l'anziana matrona. Quello era il volere

di Lloth e Baenre era l'agente della Regina Aracnide. Come osavano Auro'pol e Zeerith avere pensieri così blasfemi nei suoi confronti?

Lanciò un'occhiata di fuoco ad Auro'pol che sbuffando fissò un punto lontano.

Baenre aveva avuto la conferma a tutti i suoi dubbi. Lanciò un ordine telepatico a Methil, che a sua volta lo passò al *glabrezu.* I due dischi affiancati stavano seguendo le due figlie di Baenre oltre una curva quando le chele del *glabrezu* si chiusero attorno agli esili fianchi di Auro'pol sollevandola a mezz'aria.

«Ehi, che ti salta in mente?» urlò Auro'pol dimenandosi.

«Tu mi vuoi vedere morta» ribatté Baenre.

Quenthel e Bladen'Kerst accorsero al fianco della madre meravigliate dal fatto che Baenre si fosse scagliata contro Auro'pol con tanta ferocia.

«Vuole vedermi morta» spiegò Baenre alle figlie. «Assieme a Zeerith crede che Menzoberranzan vivrà momenti migliori senza di me.»

Auro'pol lanciò un'occhiata assassina all'*illithid.* Era stato lui a tradirla, pensò con un nodo alla gola. Le figlie di Baenre, che durante la marcia avevano accarezzato più volte gli stessi pensieri, si voltarono di scatto verso Methil.

«Matrona Auro'pol testimonierà la tua gloria» disse Quenthel. «Assisterà alla morte del rinnegato e capirà che Lloth è con noi.»

Il viso di Auro'pol si distese e la matrona madre cercò di allentare la morsa del *tanar'ri.*

Baenre la squadrò con sospetto e Auro'pol sostenne il suo sguardo con dignità.

Quenthel aveva ragione, pensò Auro'pol. Baenre aveva bisogno di un testimone. La sua presenza accanto all'anziana matrona non avrebbe fatto altro che consolidare la fedeltà di Zeerith. Baenre era perfida calcolatrice e non era disposta a sacrificare un pizzico del proprio potere per soddisfare un capriccio. Gandalug Battlehammer ne era la prova.

«Matrona Zeerith sarà contenta di udire che Drizzt Do'Urden è morto» disse Auro'pol abbassando lo sguardo in segno di sottomissione.

«La testa di Drizzt Do'Urden sarà l'unica prova di cui Matrona Zeerith avrà bisogno» ribatté Baenre.

Auro'pol sollevò il capo di scatto. Anche le figlie di Baenre guardarono la madre con espressione meravigliata.

Baenre ignorò quello scambio di occhiate e inviò un ordine a Methil che lo passò subito al *glabrezu.*

Il demone cominciò a stringere le chele.

«Tu non puoi farlo!» urlò Auro'pol sentendosi mancare il respiro. «Lloth mi guarda con benevolenza. Tu stai indebolendo l'efficacia della tua stessa guerra.»

In cuor suo Quenthel era d'accordo con la sventurata matrona madre, ma decise di non parlare. Il *glabrezu* aveva ancora una chela libera.

«Tu non puoi farmi questo!» strillò Auro'pol in preda alla disperazione. «Zeerith verrà...» Ma le parole vennero soffocate da un urlo di dolore.

«Drizzt Do'Urden ti ha ucciso prima che io riuscissi a uccidere lui» spiegò Matrona Baenre. «Una storia credibile che renderà ancora più piacevole la morte di quel rinnegato» concluse con un cenno del capo verso il *glabrezu* le cui chele affondarono nella carne della matrona madre.

Quenthel si voltò disgustata mentre Bladen'Kerst assaporò lo spettacolo con un sorriso soddisfatto sulle labbra.

Auro'pol cercò di urlare ancora una volta e di maledire Baenre, ma le sue ossa scricchiolarono paurosamente e una violenta convulsione le agitò le membra. Il corpo amputato della matrona madre cadde pesantemente a terra.

Bladen'Kerst urlò di stupore per l'ostentazione di potere della madre. Dal canto suo Quenthel frenò a stento il fastidio che provava. Baenre aveva imboccato un sentiero pericolosissimo. Aveva ucciso una matrona madre per un semplice capriccio personale a discapito della marcia verso Mithril Hall. Quenthel non poteva perdonare una simile stupidità e cominciò a pensare, proprio come Auro'pol, che la morte di Baenre avrebbe rappresentato un vantaggio per la città degli elfi scuri.

La figlia di Baenre lanciò un'occhiata di fuoco a Methil non appena si accorse che l'*illithid* le stava leggendo la mente.

Questo non è il volere di Lloth!, disse fissando l'*illithid* negli occhi. *La Regina Aracnide non approva più le azioni di mia madre.*

Per Methil, rappresentante del popolo degli *illithid* a Menzoberranzan, quella affermazione nascondeva molte più implicazioni di quante Quenthel potesse immaginare e la giovane Baenre notò con soddisfazione che Methil non aveva nessuna intenzione di tradirla.

* * *

Guenhwyvar appiattì le orecchie. Anche Drizzt credette di udire un lieve rumore in lontananza. Erano passate molte ore dall'ultima volta che aveva

incontrato una creatura vivente e l'elfo guardaboschi era giunto alla conclusione che presto si sarebbero imbattuti nel gruppo delle alte sacerdotesse di Menzoberranzan.

Con un gesto invitò gli amici a muoversi con cautela. Drizzt ricorse ai suoi istinti di elfo scuro. Ritornò a essere il cacciatore, il *drow* sopravvissuto in solitudine per tanti anni nella Città Oscura. Il suo sguardo corse più volte a Bruenor, Regis e Catti-brie perché, per quanto si sforzassero di procedere in silenzio, alle orecchie di Drizzt i loro passi si potevano udire a molte miglia di distanza. Meditò di allontanarsi assieme a Guenhwyvar e proseguire da solo per non attirare il pericolo sugli amici, ma quello fu un pensiero fugace. Erano i suoi amici e migliori alleati.

Percorsero una stretta galleria che sfociò in una grotta larga ma poco profonda. Dall'alto soffitto scendevano grosse stalattiti che sfioravano quasi il pavimento.

Le orecchie di Guenhwyvar fremettero. Il felino si fermò a pochi passi di distanza dall'entrata. Drizzt si fermò accanto alla pantera e avvertì una strana vibrazione nell'aria.

Il nemico era molto vicino. I suoi istinti di guerriero gli dicevano che i *drow* che andava cercando si trovavano sopra di lui. Con un gesto avvertì del pericolo gli amici che aveva alle spalle e dopo essersi guardato intorno si addentrò nella grotta scivolando lungo la parete destra.

Catti-brie entrò nella caverna e fatti pochi passi si inginocchiò e si appoggiò l'arco contro la spalla. Aiutata dall'Occhio di Gatto che trasformava la più completa oscurità in una soffusa luce stellare, la ragazza scrutò ogni angolo e ogni roccia.

Bruenor si fermò al suo fianco, mentre Regis si spostò verso sinistra. L'*halfling* aveva visto una nicchia nella parete. La indicò portando la mano paffuta davanti a sé e dopo essersi portato l'indice al petto si incamminò verso il suo nascondiglio.

Una luce verdastra squarciò la parete davanti all'entrata fendendo l'oscurità con un vortice abbacinante. Dall'apertura nella roccia uscì Matrona Baenre seguita dalle figlie, da un prigioniero e dall'*illithid.*

Drizzt riconobbe subito l'anziana matrona e si rese conto che i suoi amici, ed egli stesso, erano in serio pericolo. Pensò di avvicinarsi subito a Baenre, ma si accorse all'ultimo momento che lui e Guenhwyvar non erano gli unici a trovarsi da quella parte della grotta. Con la coda dell'occhio l'elfo guardaboschi scorse un lieve movimento fra le stalattiti.

Catti-brie scoccò una freccia magica, ma il proiettile scoppiò in una

pioggia di scintille multicolori non appena andò a sbattere contro gli scudi magici della matrona madre.

Regis si era appena rannicchiato nel suo nascondiglio quando un urlo di dolore gli sfuggì dalle labbra. Una micidiale bacchetta gli era scoppiata a poca distanza e un vortice di energia lo aveva completamente avvolto scaraventandolo pesantemente a terra, in mezzo alla grotta.

Guenhwyvar balzò verso destra e travolse una soldatessa *drow* mentre scendeva dall'alto, protetta dalle stalattiti. Drizzt cercò il momento giusto per scagliarsi contro Matrona Baenre, ma si ritrovò circondato da tre guardie che si erano fatte avanti uscendo dalla penombra. L'elfo scosse il capo rassegnato. La sorpresa era stata loro fatale. Il nemico li stava aspettando e li aveva inseguiti con la stessa tenacia con cui lui e i suoi amici avevano cercato la testa da decapitare dell'esercito nemico.

Inutili sarebbero stati i loro tentativi di difendersi dalla terribile Matrona Baenre.

«Via!» urlò Drizzt voltandosi verso i suoi compagni. «Mettetevi in salvo!»

29

Re contro regina

Quando la lunga notte cedette il cielo al tiepido nuovo giorno, gli elfi scuri stavano avendo la meglio. A poco a poco i *drow* riconquistarono la Valle del Guardiano. Nonostante l'arrivo degli *svirfnebli* e di altri drappelli di nani, le previsioni di Berg'inyon si avverarono. L'esercito dei *drow* accerchiò gli gnomi delle viscere e li ricacciò contro la parete orientale della vallata.

Ma l'imprevedibile successe proprio allora.

Dopo un'intera notte di combattimento, dopo ore di strenua battaglia con il massiccio intervento dei maghi e quello più sporadico delle Guardie delle Lucertole, tutti i piani che avrebbero condotto le forze dei *drow* alla vittoria vennero scompigliati come da una imprevedibile folata di vento.

Il profilo delle montagne a oriente della Valle del Guardiano si tinse di rosa. Striature argentee, foriere del nuovo giorno, solcarono il cielo. I *drow* e i mostri del Mondo Oscuro prestarono poca attenzione a quel lento fluttuare della luce.

Un mago, intento a bisbigliare una formula che avrebbe creato un fulmi-

ne per abbattere i nemici vicini, interruppe l'incantesimo e creò un globo di tenebre che scagliò contro il sole che faceva capolino da dietro l'orizzonte, nel vano tentativo di oscurarne la luce. Come risultato ottenne una macchia nera che volteggiò nell'aria e cadde subito a terra poco lontano. Il mago strizzò gli occhi per proteggersi dalla luce, ma quell'attimo di distrazione gli fu fatale. I nani gli furono addosso e lo uccisero senza pietà.

Un altro *drow*, impegnato in un violento corpo a corpo con un nano, non si accorse nemmeno dell'imminente alba. A poco a poco il sole oltrepassò l'orizzonte impossessandosi del cielo. Il cielo si rischiarò di colpo e fu finalmente giorno. I raggi tiepidi sfiorarono il mondo sottostante ferendo gli occhi sensibili dei *drow*. Accecato e terrorizzato l'elfo scuro si portò una mano alla fronte e cercò di difendersi roteando alla cieca la spada, ma una violenta esplosione gli squarciò il petto.

Gli elfi scuri non erano abituati a quella luce intensa, né conoscevano la ricchezza dei colori. Avevano udito raccontare degli sfolgoranti raggi del sole. Berg'inyon stesso aveva veduto l'alba molti anni prima, ma si era premunito di voltare le spalle a quella sorgente di luce e si era diretto in fretta e furia verso la più sicura oscurità delle gallerie. Ora il maestro d'armi e le sue guardie non sapevano cosa fare. Oltre ad accecarli, quella luce insopportabile li avrebbe forse arsi vivi? Nonostante sapessero che i loro timori erano infondati grazie ai racconti narrati dai veterani, erano stati avvertiti che il sole li avrebbe resi maggiormente vulnerabili.

Berg'inyon riunì le guardie. Potevano ancora vincere, si disse, anche se il prezzo che avrebbero dovuto pagare sarebbe stato molto alto. Gli elfi scuri sicuramente avrebbero continuato a combattere con determinazione, ma il giovane Baenre temeva non tanto la cecità quanto piuttosto la perdita di coraggio. La luce che a poco a poco scendeva lungo i fianchi scoscesi delle montagne impossessandosi palmo a palmo della vallata era un'esperienza nuova per lui e i suoi soldati. E se camminare sotto l'irraggiungibile volta stellata era stato per loro un avvenimento pauroso, combattere sotto l'abbacinante fulgore del sole sarebbe stato terrificante.

Berg'inyon radunò i maghi e chiese loro se esisteva un modo per neutralizzare l'alba. Quando apprese che a nulla sarebbero valsi i tentativi dei maghi, si mosse inquieto sulla sella. Gli stregoni dei *drow* che si trovavano nella Valle del Guardiano erano in contatto visivo anche con altre zone occupate e da ogni angolo giungevano voci inquietanti. Nelle gallerie inferiori gli elfi scuri avevano disertato e i *drow* che erano stati fermati nelle gallerie in prossimità della porta orientale si erano ritirati da Mithril Hall e

avevano frettolosamente raggiunto le vie più profonde sul versante orientale del Quarto Picco. Era evidente che i *drow* stavano ritornando a Menzoberranzan, pensò Berg'inyon con stizza.

Il giovane Baenre non poté ignorare la miriade di implicazioni che si nascondeva in quelle notizie. Le alleanze fra elfi scuri erano sempre precarie e il maestro d'armi cercò di immaginare quanti soldati avevano già disertato. Il giovane Baenre era convinto che le sue guardie avrebbero potuto conquistare la Valle del Guardiano e sfondare la porta occidentale, ma non poté fare a meno di chiedersi che cosa avrebbe trovato una volta raggiunto Mithril Hall.

Avrebbe forse trovato Matrona Baenre e i suoi alleati? Oppure re Bruenor e il rinnegato assieme a un'orda di nani pronti a combattere? Quell'ultima ipotesi lo fece rabbrividire.

E fu così che la vittoria nella Valle del Guardiano non venne conquistata grazie alla superiorità numerica dei *drow*, né al coraggio di Berkthgar e Besnell, né alla ferocia di Belwar e dei suoi gnomi delle viscere, tanto meno alla saggia lungimiranza di Stumpet Unghie-imbellettate. Furono l'alba e la sfiducia che serpeggiava fra le file nemiche a decretare il successo, fu la mancanza di coesione e la paura di venire abbandonati.

Nessun soldato protestò quando Berg'inyon impartì l'ordine di abbandonare la Valle del Guardiano. Le Guardie delle Lucertole si diressero verso nord lasciandosi nemici e alleati alle spalle.

Il lieve vento che soffiava fra le rocce vibrava di tragedia ed emozione. Il rumore della battaglia lasciò il posto a uno strano silenzio, rotto di tanto in tanto dal gemito dei moribondi. Berkthgar l'Audace si distingueva fra tutti. Al suo fianco si intravedeva Stumpet e Terrien Doucard, nuovo capo dei Cavalieri di Luna d'Argento, e alle loro spalle i soldati vittoriosi, ammutoliti e stremati.

A una decina di passi di distanza Belwar era fermo in mezzo al suo esercito decimato. Il guardiano delle gallerie stringeva fra le braccia il saggio e nobile Firble, uno dei tanti caduti nella strenua e coraggiosa difesa di Blingdenstone.

L'imponente barbaro e lo gnomo sfinito non sapevano cosa fare. Non si capivano, né conoscevano gesti che li potessero aiutare, ma in mezzo ai cadaveri degli odiati nemici e dei loro più cari amici finalmente inspirarono insieme l'ineffabile profumo della libertà.

* * *

Il corpo di Drizzt venne avviluppato dalle cangianti lingue di un fuoco fatuo, diventando un bersaglio facile per il nemico, ma l'elfo guardaboschi cercò di neutralizzare lo svantaggio in cui si trovava immergendosi in un globo di tenebre.

Le scimitarre uscirono veloci dai foderi. Drizzt avvertì una strana sensazione irradiarsi dall'elsa che stringeva fra le dita. Non era Lampo che vibrava di un'energia sconosciuta, bensì l'altra lama, quella che Drizzt aveva trovato nella tana del drago Gelida Morte e che era stata forgiata per distruggere le creature di fuoco.

La scimitarra era assetata di sangue. Era trascorso molto tempo dall'ultima volta che Drizzt aveva percepito quelle vibrazioni inquietanti, quando...

L'elfo parò il primo attacco con movimenti fulminei, mentre riandava col pensiero all'ultima volta che la scimitarra gli aveva comunicato la propria rabbiosa determinazione. Drizzt ebbe sentore di quanto stava accadendo.

Matrona Baenre aveva invocato l'aiuto dei suoi temibili amici.

* * *

Catti-brie scoccò un'altra freccia contro l'avvizzito volto storpiato da un sorriso malefico della matrona madre, ma il dardo incantato scomparve in un nugolo di scintille non appena colpì uno scudo invisibile. La giovane si voltò per scappare, proprio come Drizzt gli aveva ordinato, e afferrò suo padre per trascinarlo con sé.

Ma Bruenor non si mosse. Il suo sguardo si posò su Baenre, e il nano capì che era lei l'artefice di tutto e la principale responsabile della morte di suo figlio. Alle spalle della matrona madre scorse un vecchio nano. In cuor suo l'ottavo re di Mithril Hall gli parve di riconoscere in lui il capostipite del suo clan, anche se non ne era molto sicuro.

«Vieni via!» urlò Catti-brie strattonandolo per una spalla.

Lo sguardo di Bruenor si posò sul viso della ragazza e a poco a poco scivolò lungo la galleria alle sue spalle, un lungo cunicolo che si perdeva nell'oscurità. Da lontano giungeva l'eco della battaglia.

L'incantesimo di Quenthel fece vibrare l'aria. Una colonna di fuoco si erse in mezzo alla stretta galleria, impedendo qualsiasi ritirata. Ma Bruenor non parve darsi molta pena. Con un violento scossone si liberò della mano

di Catti-brie e si voltò verso Baenre... Verso la perfida *drow* che aveva ucciso suo figlio.

Avanzò di un passo e Baenre abbozzò un sorriso grondante disprezzo.

* * *

Drizzt parò e colpì, aiutato dalle tenebre con cui si era circondato. Balzò di lato con un gesto repentino e la soldatessa affondò la spada nel globo oscuro uccidendo il soldato che Drizzt aveva appena ferito.

L'elfo seguì con gli occhi il rumore di quel movimento e, non appena udì il corpo del nemico stramazzare a terra, roteò le scimitarre davanti a sé. L'avversaria fu veloce a parare quel susseguirsi di colpi, ma Drizzt non mollava. Nonostante dovesse neutralizzare un unico avversario, sapeva di essere vulnerabile. Ma sapeva anche che i suoi amici avevano un disperato bisogno del suo aiuto e che ogni istante passato a combattere contro quella sacerdotessa offriva maggiori possibilità alle potenti sacerdotesse di distruggere i suoi compagni di avventura.

L'elfo guardaboschi serrò i denti e attaccò con rinnovato vigore. I suoi movimenti si fecero più veloci, le scimitarre si mossero quasi come se fossero dotate di vita propria.

La furia di Drizzt aumentò a ogni attacco e la soldatessa continuò a parare indietreggiando a fatica. La paura le si insinuò nel cuore. E quell'attimo di esitazione le fu fatale. Mentre cercava di sottrarsi ai colpi serrati dell'avversario, la soldatessa andò a sbattere contro una stalattite. La *drow* scosse la testa per riprendersi dallo stordimento e cercò di rimettersi in piedi per colpire il rinnegato che si stava avvicinando con passo minaccioso.

Ma mancò il bersaglio.

Drizzt socchiuse gli occhi. La lama di Lampo squarciò la sottile armatura scomparendo nel petto del nemico.

L'elfo indietreggiò di un passo e dopo aver liberato la scimitarra si voltò di scatto.

Il globo di tenebre che lo proteggeva scomparve a poco a poco per opera di un potente incantesimo formulato dal *tanar'ri* in agguato poco lontano.

* * *

Bruenor cominciò a correre e non appena un raggio infuocato lo investì in pieno, Catti-brie urlò terrorizzata.

La giovane donna scoccò un'altra freccia, ma non ottenne alcun risultato. Con gli occhi pieni di lacrime, Catti-brie vide suo padre scrollarsi di dosso lo stordimento del colpo e lanciarsi di nuovo all'attacco.

Ma Bladen'Kerst lo fermò con una valanga di poltiglia trasparente. Bruenor continuò ad avanzare lentamente verso il sorriso malefico delle tre sacerdotesse *drow.*

Catti-brie tese la corda dell'arco e scoccò ancora. La freccia colpì la densa poltiglia magica che imprigionava il padre, ma vi rimase imprigionata a poche spanne dalla testa del nano.

Il suo sguardo corse da Bruenor a Drizzt e all'orribile creatura demoniaca che era comparsa dal nulla alla sua destra. Poco lontano Regis stava cercando di sgattaiolare al suo fianco. Alle sue spalle avvertiva il calore del fuoco che divampava nella galleria. In lontananza le giungeva il fragore della battaglia.

Si guardò intorno disperata e, non appena vide Guenhwyvar finire un nemico e prepararsi a saltare contro il *tanar'ri,* si sentì invadere da una nuova speranza.

Ma quell'attimo durò troppo poco perché, quando il felino sfrecciò sopra la sua testa, una sacerdotessa gli scagliò contro qualcosa che non riuscì a distinguere. La pantera scomparve in uno sbuffo di fumo, costretta a tornare nel Piano Astrale.

«È la fine» sussurrò Catti-brie guardando il nemico. Lasciò cadere Taulmaril a terra e sfoderò Khazid'hea. Inspirò a fondo ripetendosi che non era la prima volta che si avvicinava alla porta del Reame dei Morti, e si preparò all'attacco.

Un profilo indistinto si delineò davanti alla poltiglia che aveva imprigionato Bruenor. Catti-brie sgranò gli occhi inorridita. Una creatura disgustante, una sorta di mostro dalla testa a forma di polipo, le andò incontro con passo fluido.

Catti-brie sollevò la spada, ma il suo braccio rimase sospeso a mezz'aria. Un'ondata di energia invisibile le devastò la mente.

Methil si stava avvicinando sempre di più.

* * *

I soldati di Berg'inyon si riunirono non appena uscirono dalla Valle del Guardiano lasciandosi alle spalle il campo di battaglia. Le gallerie che li avrebbero condotti alla Città Oscura non erano lontane. Più in là si apriva-

no portali magici. I maghi cominciarono a entrare, seguiti subito dopo dalle Guardie delle Lucertole e dai fortunati che si erano uniti alla ritirata.

Quanti erano fuggiti dalla Valle del Guardiano si volsero verso Berg'inyon in attesa di ordini. Si stava facendo giorno.

«Mia madre era in errore» disse il giovane Baenre con voce dura.

Nessuno osò affermare che quell'atteggiamento blasfemo sarebbe stato punito con la morte. L'esercito continuò a marciare verso il sole nascente per trovare rifugio nella più assoluta oscurità.

«La superficie non è per noi» osservò Berg'inyon quando una consigliera gli si avvicinò. «Io non ci tornerò mai più.»

«E Drizzt Do'Urden?» chiese la soldatessa. Tutti sapevano che Matrona Baenre desiderava che suo figlio uccidesse il rinnegato.

Berg'inyon le rise in faccia. Dal giorno in cui, all'Accademia di Guerra, aveva avuto modo di vedere con i propri occhi la bravura dell'elfo, l'idea di sfidare il rinnegato non gli era più passata per la testa.

* * *

Inorridito Drizzt osservò l'imponente *glabrezu* che aveva davanti a sé. Sapeva di non essere in grado di affrontare un simile nemico. Quella creatura l'avrebbe distrutto, pensò, e se anche fosse riuscito a tenergli testa, Matrona Baenre avrebbe avuto tutto il tempo per colpirlo.

L'elfo avvertì le pulsioni della scimitarra forgiata per uccidere quel temibile avversario, ma cercò di resistere. Doveva trovare un modo per sottrarsi alle micidiali chele del *glabrezu.*

Con la coda dell'occhio scorse Guenhwyvar sparire nel nulla. La battaglia era finita prima ancora che incominciasse, pensò l'elfo. Erano riusciti ad avvicinarsi al cuore del potere di Menzoberranzan e a raggiungere le alte sacerdotesse della Regina Aracnide, ma avevano perduto. Drizzt si sentì sopraffatto da uno sconfinato rimorso, ma ricacciò subito quella sensazione in un angolo remoto del proprio cuore. Tentò con tutte le sue forze di non abbandonarsi alla disperazione della sconfitta. Era arrivato laggiù assieme ai suoi amici perché là si trovava l'unica possibilità di salvezza per Mithril Hall. Avrebbe seguito quella decisione e non avrebbe mai osato negare a Bruenor, Regis e Catti-brie la possibilità di accompagnarlo in quella missione anche se avesse saputo fin dal principio che Matrona Baenre aveva organizzato quella marcia di conquista.

Avevano perduto, ma Drizzt era più che mai deciso ad assestare un col-

po micidiale al nemico.

«Fatti avanti, maledetto demone» sibilò al *glabrezu* mentre fletteva le ginocchia e ondeggiava le scimitarre per prepararsi all'attacco.

Il *tanar'ri* tese le braccia e portò uno strano cofanetto davanti a sé.

Drizzt non aspettò una spiegazione. Prima ancora che il *tanar'ri* riuscisse a sollevare il coperchio, l'elfo si gettò in avanti e, aiutato dai bracciali magici che indossava, affondò la scimitarra nel ventre del demone con un urlo raccapricciante.

E non appena la lama si bagnò del sangue del nemico, Drizzt si sentì invadere il braccio da un'energia invisibile.

* * *

Catti-brie non riusciva a muoversi e con occhi terrorizzati vide Methil avvicinarsi e appoggiarle i suoi disgustosi tentacoli contro il viso. Nel turbinio scomposto dei suoi pensieri e nel fragoroso ululato dell'invasione psichica dell'*illithid*, la sventurata udì la voce distinta di Khazid'hea.

Colpisci, ora!

Catti-brie obbedì, e nonostante la mira non fosse perfetta riuscì a infliggere una profonda ferita nel braccio dell'*illithid* mentre con la mano libera allontanava da sé quei rivoltanti tentacoli.

Un'altra ondata di energia telepatica le scompigliò la mente. Si sentì mancare le forze. Le gambe le vacillarono ma, prima ancora che stramazzasse a terra, con la coda dell'occhio vide la mente assassina indietreggiare sussultando. Alle sue spalle Regis, la cui mazza era coperta di sangue, venne trascinato a terra dalla caduta di Methil.

La morte si avvicinò a Methil con passi veloci, soprattutto quando, riavutasi dallo stordimento, Catti-brie recuperò l'equilibrio e accorse in aiuto dell'*halfling*. Ma Methil aveva previsto tutto e aveva in serbo sufficiente energia per sottrarsi a quell'attacco.

Regis sollevò la mazza per colpire ancora, ma all'ultimo momento sgranò gli occhi dalla meraviglia. L'*illithid* era scomparso. Incapace di frenare il movimento del braccio, l'*halfling* cadde pesantemente a terra, trascinato dall'impeto della sua stessa foga distruttiva.

* * *

Successe tutto all'improvviso, per un fugace istante.

In preda a un dolore insopportabile il *glabrezu* avrebbe potuto uccidere Drizzt. Ogni suo istinto avrebbe voluto punire l'impertinenza di quel *drow*, ma il timore della vendetta di Errtu gli paralizzò il braccio.

Avrebbe voluto annientare Drizzt, ma il demone era stato inviato nel Piano Materiale per altri scopi e il malvagio Errtu non avrebbe accettato scuse per il fallimento. Con un sorriso beffardo rivolto al rinnegato e rincuorato dal fatto che presto Errtu stesso sarebbe tornato per punirlo, il *glabrezu* sollevò il coperchio e trasse uno zaffiro che pulsava di un'inquietante luce nera.

La scimitarra di Drizzt smise di vibrare. Le braccia e le gambe dell'elfo guardaboschi smisero di muoversi veloci come il fulmine.

In tutti i Reami il peggior ricordo dell'Era dei Pericoli era costituito da quelle regioni conosciute con il nome di zone morte, dove la magia non aveva più alcun effetto. Lo zaffiro stretto nelle chele del demone era impregnato di un'energia negativa in grado di dissolvere qualsiasi potere magico, un'energia che le scimitarre o i bracciali di Drizzt, né Khazid'hea, o tanto meno i poteri delle sacerdotesse *drow* sarebbero mai riusciti a sconfiggere.

Tutto durò un solo istante, poiché non appena lo zaffiro uscì dal cofanetto, il *glabrezu* venne risucchiato nell'Abisso trascinando con sé la gemma.

Per un solo istante il fuoco smise di ardere nelle gallerie. Le catene che imprigionavano Gandalug si aprirono con uno scatto secco. La poltiglia che immobilizzava Bruenor scivolò a terra e scomparve.

Tutto durò un solo istante, ma quella scheggia di tempo consentì a Gandalug di liberarsi dopo secoli di prigionia e a Brunor di lanciarsi all'attacco con rinnovato ardore.

Matrona Baenre era caduta a terra e, quando gli effetti negativi della gemma svanirono, il disco su cui era seduta le ricomparve sopra la testa.

Gandalug sferrò un colpo di rovescio verso sinistra investendo Quenthel in pieno viso. La giovane Baenre perse l'equilibrio e andò a sbattere contro la parete della grotta. Il nano si voltò di scatto e si scagliò verso destra appena in tempo per afferrare con forza la micidiale frusta di Bladen'Kerst.

Il vecchio re di Mithril Hall ignorò il dolore dei morsi e continuò a colpire. Afferrò con la mano libera il manico della frusta e con un gesto fulmineo si portò alle spalle della perfida figlia di Baenre nel tentativo di strozzarla con la sua stessa arma.

E i due caddero al suolo avvinghiati l'uno all'altra in un micidiale corpo a corpo.

* * *

In tutti i Reami non esisteva creatura più protetta dalla magia di Matrona Baenre. Ma per quell'istante, tanto breve quanto interminabile, i suoi poteri furono annullati dallo zaffiro.

E in tutti i Reami non esisteva creatura più consumata dalla rabbia e dalla sete di vendetta di Bruenor Battlehammer. La sua ira divenne inarrestabile non appena il suo sguardo si posò sul corpo livido e stremato del vecchio nano che gli era parso di riconoscere. E ancora più inarrestabile quando si rese conto che presto i suoi amici e sua figlia sarebbero morti e che l'anziana sacerdotessa era la personificazione del Male che aveva ucciso Wulfgar.

La sua ascia ammaccata scese inesorabile, colpì la luce azzurrognola emanata dal disco magico che andò in mille frantumi. Bruenor avvertì un bruciore insopportabile correrglì lungo il braccio quando la sua arma colpì uno dei pochi scudi invisibili che ancora proteggevano la matrona madre. Si sentì percorrere il corpo da un'energia devastante.

L'ascia pulsò di una luce verde striata di blu. Le difese magiche caddero una dopo l'altra e Bruenor venne devastato dal dolore dell'agonia, ma strinse i denti e resistette.

L'ascia recise l'esile braccio che Baenre aveva sollevato per ripararsi il viso, le fracassò la mandibola e scomparve nello scheletrico petto dell'odiata avversaria.

* * *

Quenthel si rialzò subito in piedi e accorse in aiuto della sorella, ma con orrore vide che sua madre era morta. Le sacerdotesse si precipitarono verso la parete e attraversarono il portale incantato per raggiungere la galleria che le avrebbe condotte alla salvezza. La giovane Baenre le seguì lanciando una manciata di polvere argentea alle sue spalle. Le porta ondeggiò e a poco a poco svanì per lasciar posto alla dura roccia.

Solo Drizzt Do'Urden riuscì a oltrepassare quell'apertura, prima che fosse troppo tardi.

* * *

Jarlaxle e le sue spie non erano molto lontano. Sapevano che un gruppo di nani selvaggi accompagnati da una strana creatura aveva assalito le guardie di Baenre lungo le gallerie e che altri nani e i loro alleati avevano sopraffatto gli elfi scuri e si stavano dirigendo verso quella caverna.

Dall'alto della sua postazione e riparato dalla penombra della nicchia in cui si era rifugiato, Jarlaxle capì che le sorti della guerra erano improvvisamente cambiate. L'arrivo di Quenthel inseguita da Drizzt gli dettero la conferma che la conquista di Mithril Hall si era trasformata in un sogno irraggiungibile.

Il soldato che si trovava accanto al mercenario sollevò la balestra e la puntò contro Drizzt. Quella era un'occasione da non perdere, pensò il soldato. Il rinnegato era troppo impegnato a inseguire Quenthel che non si sarebbe accorto di nulla.

Ma la mano di Jarlaxle gli afferrò il polso e lo costrinse ad abbassare il braccio. Con un cenno del capo il mercenario indicò le gallerie alle loro spalle e lentamente il gruppo di spie si incamminò, Jarlaxle udì l'urlo di morte di Quenthel.

«Traditore sacrilego!» gemette la sacerdotessa in un rantolo soffocato guardando in faccia il suo uccisore.

Il mercenario soppesò quella terribile accusa, che nonostante tutto poteva essere valida anche per lui.

Si strinse nelle spalle e continuò a camminare.

* * *

La vallata era spazzata da un vento freddo che divenne ancora più tagliente a mano a mano che Stumpet e Terrien Doucard risalivano la parete scoscesa della Valle del Guardiano.

«Sei sicuro?» chiese Stumpet per l'ennesima volta, voltandosi verso Terrien, un semielfo dagli incantevoli capelli castani e con un viso la cui bellezza non sembrava essere stata nemmeno sfiorata dagli eventi tragici di quella lunghissima notte.

Il cavaliere non le rispose nemmeno.

«Stiamo andando nella direzione giusta?» insistette Stumpet.

«Più o meno» rispose Terrien annuendo.

Stumpet si issò su una piccola cengia e ruzzolò contro la parete lasciando le gambe penzoloni nel vuoto. Avrebbe voluto rimanere giù nella valle, a curare i numerosi feriti che avevano bisogno delle sue cure, ma se quel

cavaliere aveva ragione e se era vero che Alustriel, Signora di Luna d'Argento, era caduta lassù, quella scalata si sarebbe rivelata la più importante missione che lei avesse mai portato a termine.

Udì Terrien ansimare ai suoi piedi. Si chinò in avanti e dopo aver teso un braccio aiutò il semielfo a issarsi accanto a lei. Rimasero seduti per riprendere fiato per qualche istante.

«Siamo riusciti a non soccombere al nemico» disse Stumpet nel tentativo di rasserenare l'espressione triste che si era impossessata del viso del semielfo.

«Avresti apprezzato la vittoria allo stesso modo se avessi veduto morire Bruenor Battlehammer sul campo di battaglia?» ribatté Terrien a denti stretti per il freddo.

«Chi ti dice che Alustriel sia morta?» ribatté Stumpet appoggiando sul grembo la bisaccia che portava a tracolla. Avrebbe voluto aspettare di trovarsi nelle vicinanze del punto in cui il carro di Alustriel era stato veduto cadere.

Dalla bisaccia trasse una piccola ciotola di *mithril* e una ghirba rigonfia.

«Forse è diventato un blocco di ghiaccio» disse il semielfo con espressione abbattuta.

Stumpet sbuffò irritata. L'acqua consacrata dei nani non ghiacciava mai, e ancor meno quella che lei distillava. Tolse il tappo e mentre cantava un inno con voce melodiosa versò il liquido ambrato nella ciotola. A poco a poco nel fondo argenteo del recipiente si formò l'immagine di una cengia poco lontana che lei conosceva.

Ripresero il cammino subito. Stumpet non si curò nemmeno di riporre la ghirba e la ciotola nella bisaccia. Il semielfo scivolò più volte nel tentativo di raggiungere la sua compagna che avanzava a passo spedito, e fu solo grazie alle muscolose braccia di Stumpet che Terrien non rischiò di cadere nel vuoto.

Raggiunsero molto presto la cengia che Stumpet aveva visto e ritrovarono Alustriel adagiata al suolo, immobile. Poco lontano scorsero la macchia di vegetazione carbonizzata dove il magico carro della bella signora si era schiantato.

Il semielfo si precipitò verso la sua signora e raccolse il suo capo fra le braccia. Stumpet trasse un piccolo specchio dalla sua bisaccia e lo avvicinò alla bocca della signora.

«È viva!» esclamò Stumpet lanciando la bisaccia a Terrien. Quelle parole parvero risvegliare il semielfo. Dopo aver appoggiato delicatamente il

capo di Alustriel a terra, Terrien rovistò nella bisaccia e trasse alcune coperte con le quali avvolse il corpo intirizzito di Alustriel. E mentre il semielfo strofinava vigorosamente le mani gelide della Signora di Luna d'Argento, Stumpet invocò gli dei e formulò i potenti incantesimi del calore e della guarigione cercando di infondere tutta l'energia che pulsava nel suo corpo nella meravigliosa regina.

Poco più tardi Alustriel socchiuse gli occhi. Inspirò a fondo mentre un brivido le percorreva il corpo.

«Abbiamo resistito?» chiese con un sussurro che costrinse il semielfo a chinarsi su di lei.

Terrien Doucard abbozzò un sorriso. «La Valle del Guardiano è nostra!» esclamò.

Lo sguardo di Alustriel si illuminò di gioia, ma un pesante torpore le avvolse i sensi.

La Signora di Luna d'Argento si abbandonò al sonno, sicura che la sacerdotessa dei nani l'avrebbe curata e che, indipendentemente dal destino che le era stato riservato, le sue azioni avevano servito un disegno molto più grande di lei, per il bene di tutti i giusti.

Epilogo

Berg'inyon Baenre non si stupì affatto quando trovò che Jarlaxle e i soldati di Bregan D'aerthe lo stavano aspettando nelle gallerie più profonde, molto lontano da Mithril Hall. Non appena aveva udito le notizie che parlavano di diserzione, il giovane Baenre aveva immaginato che il mercenario sarebbe stato fra i fuggiaschi.

Methil aveva informato il mercenario dell'arrivo di Berg'inyon e il capo di Bregan D'aerthe rimase alquanto colpito dal fatto che Berg'inyon, figlio di Matrona Baenre e del maestro d'armi del Primo Casato, avesse disertato. Il mercenario era convinto che il capo delle Guardie delle Lucertole avrebbe raggiunto Mithril Hall combattendo con coraggio e là sarebbe andato incontro alla stessa morte stupida della madre.

«La guerra è perduta» osservò Berg'inyon lanciando un'occhiata titubante a Methil. La presenza dell'*illithid* in quel luogo così lontano dalla Prima Matrona Madre lo stupì ma, dalle ferite che aveva su tutto il corpo e dalla sostanza viscida che gli usciva dallo squarcio nel cranio, capì che doveva essere accaduto qualcosa di terribile. Mai avrebbe creduto che qualcuno potesse ridurlo a quel modo.

«Tua madre è morta» disse Jarlaxle a bruciapelo. «E anche le tue due sorelle e Auro'pol Dyrr.»

Berg'inyon annuì senza nemmeno battere ciglio.

Jarlaxle non disse che era stata Matrona Baenre a uccidere Auro'pol. Avrebbe usato quell'informazione contro il giovane Baenre al momento opportuno.

«Matrona Zeerith Q'Xorlarrin ha condotto la ritirata dalla porta inferiore di Mithril Hall» aggiunse il mercenario.

«E le mie guardie si sono riunite ai *drow* che hanno cercato invano di conquistare la porta orientale» spiegò Berg'inyon.

«Li hai puniti?» volle sapere Jarlaxle, non ancora sicuro delle vere intenzioni di Berg'inyon. Non sapeva se il maestro d'armi intendeva ingaggiare un'altra battaglia in quelle gallerie, e quel suo dubbio doveva essere verificato il più in fretta possibile.

Berg'inyon scrollò le spalle e non disse nulla. Jarlaxle si lasciò sfuggire un sospiro di sollievo.

Continuarono a marciare verso Menzoberranzan in silenzio e si riunirono alle forze condotte da Zeerith e a molti altri gruppi di elfi scuri e umanoidi in fuga. L'assalto a Mithril Hall era costato la vita a più di duemila *drow*, un quarto dei quali apparteneva all'esercito del Casato di Baenre, e a quattromila umanoidi che erano caduti sul versante meridionale del Quarto Picco e nella Valle del Guardiano. E altrettanti schiavi umanoidi erano fuggiti in superficie o avevano cercato la salvezza nelle profonde gallerie di Mithril Hall per sottrarsi alla vita di torture della Città Oscura, preferendo gli infiniti misteri di un mondo che non conoscevano.

La guerra non era andata secondo i piani di Matrona Baenre.

Berg'inyon rallentò il passo e lasciò che la colonna di fuggitivi condotta da Zeerith gli passasse davanti.

«Dovrà trascorrere molto tempo prima che Menzoberranzan guarisca dalle ferite causate dalla follia di Matrona Baenre» disse Jarlaxle quando, molto più tardi, si imbatté nel giovane Baenre in una grotta laterale dove i suoi soldati si erano fermati per riposarsi.

Berg'inyon non parve turbato da quell'affermazione. Le parole di Jarlaxle nascondevano una verità che non poteva essere contraddetta e il giovane Baenre sapeva che un lungo periodo di pene attendeva il suo casato non appena Matrona Zeerith avesse portato la notizia della sconfitta a Mez'Barris Armgo e a tutte le altre Matrone Madri.

«La mia offerta è ancora valida» aggiunse il mercenario allontanandosi.

Il Casato di Baenre poteva ancora sopravvivere, si disse Berg'inyon. Triel avrebbe potuto prendere il controllo della situazione e, nonostante quella guerra avesse provocato la morte di oltre cinquemila soldati, il loro esercito poteva ancora contare sui duemila guerrieri superstiti e sulle trecento Guardie delle Lucertole. Matrona Baenre era riuscita a intessere una fitta rete di alleanze e, nonostante il disastro e la sua morte, il Primo Casato sarebbe sopravvissuto.

Il futuro gli avrebbe riservato tempi difficili, si disse. Matrona Baenre rappresentava il perno dei precari equilibri che reggevano Menzoberranzan. Come avrebbe reagito Gromph alla notizia della morte della madre?

E Triel, cosa avrebbe fatto? Quale sarebbe stata la sua posizione all'interno dei segreti disegni della sorella? Ora Triel poteva generare figli e aiutarli a conquistare il potere. Il primogenito sarebbe diventato l'arcimago del casato oppure il maestro d'armi che lo avrebbe sostituito.

Quanto tempo ancora gli rimaneva, si chiese il giovane Baenre. Cinquanta o cento anni, forse?

Berg'inyon si voltò appena e seguì con lo sguardo il mercenario e le sue spie allontanarsi lungo le tortuose gallerie e per un istante accarezzò l'idea di accettare l'offerta del mercenario e unirsi a Bregan D'aerthe.

* * *

Il cuore di Mithril Hall pulsava di emozioni contrastanti. Il dolore per i caduti si alternava alla gioia della vittoria. Tutti piansero la morte di Besnell e Firble, di Regweld e molti altri che erano caduti valorosamente. E tutti si congratularono con re Bruenor e i suoi amici, con Berkthgar l'Audace e Alustriel, che stava lentamente guarendo dalle ferite subite. E con Stumpet Unghie-imbellettate, eroina che si era distinta nella Città Sotterranea e nella Valle del Guardiano.

Ma le urla di gioia più forti furono per Gandalug Battlehammer, capostipite del clan di Bruenor, che era ritornato dal Reame dei Morti. Come parve strano a Bruenor trovarsi davanti al suo avo, come se il busto del primo re di Mithril Hall nella Sala dei Re si fosse animato per magia.

I due nani erano seduti l'uno affianco all'altro nella Sala del Trono. Alla loro destra si trovavano Alustriel e Stumpet, e Berkthgar alla loro sinistra.

La festa si propagò per tutta la città e coinvolse tutti. Fu anche un'occasione per tessere nuove alleanze. Belwar Dissengulp e Bruenor Battlehammer finalmente si incontrarono e grazie a un incantesimo di Alustriel

riuscirono a capirsi e a legare Mithril Hall e Blingdenstone con l'indissolubile nodo dell'amicizia. Riuscirono a raccontarsi persino le gesta del *drow*, loro comune amico, che all'improvviso comparve nella sala.

«È quel dannato felino che mi sta sullo stomaco» disse Bruenor sottovoce in modo che Drizzt non udisse.

L'elfo colse quella frase e dopo essersi avvicinato alla pedana su cui erano stati disposti i troni, si chinò verso Belwar. «Guenhwyvar si comporta in modo poco rispettoso nei confronti del re» disse Drizzt nella lingua dei *drow* che Belwar conosceva, ma che la magia di Alustriel non tradusse per Bruenor. «Il felino adora usarlo come paglericcio.»

Bruenor comprese che stavano parlando di lui e protestò vivacemente non appena vide Gandalug, che aveva avuto modo di imparare quella lingua, unirsi alla conversazione e alla risata di tutti.

«Il felino usa questo mio lontano nipote come paglericcio solo perché ama dormire sul duro!» esclamò Gandalug con le lacrime agli occhi.

«Per Moradin!» tuonò Bruenor. «Avrei dovuto lasciarti in mezzo a quei maledetti elfi scuri.»

Il sorriso svanì subito dalle labbra di Gandalug.

I festeggiamenti durarono a lungo. Catti-brie li osservò standosene in disparte. Si sentiva stranamente a disagio. Era contenta della vittoria e incuriosita dagli *svirfnebli* che aveva avuto modo di conoscere tempo prima. E l'inaspettata comparsa del capostipite del clan di suo padre l'aveva stupita non poco. Ma al di là delle sensazioni che provava, Catti-brie si sentiva pungolata da una sorta di tranquillità che nasceva dalla realizzazione di una grande impresa. La minaccia dei *drow* era stata sventata ed erano state forgiate nuove e più forti alleanze fra Mithril Hall e le città vicine. Bruenor e Berkthgar sembravano aver dimenticato gli antichi dissapori e il re di Mithril Hall era persino arrivato al punto di concedere al barbaro di impugnare Aegis-fang.

Catti-brie sapeva che Bruenor aveva lanciato un'offerta che non sarebbe mai stata accettata solo perché non gli costava nulla. Dopo quanto Berkthgar aveva fatto nella Valle del Guardiano, la sua Bankenfuere era diventata una leggenda fra i guerrieri di Settlestone.

Ma agli occhi di Catti-brie Bankenfuere non avrebbe mai potuto competere con il prestigio che aleggiava attorno ad Aegis-fang.

Nonostante tutto, Catti-brie non era triste. Come molti altri nani di Mithril Hall, aveva perduto molti amici. Ma la battaglia le aveva forgiato lo spirito e l'aveva aiutata ad accettare il mondo in cui viveva e a scorgere il

bene che scaturiva da quella guerra.

Catti-brie rise quando alcuni *svirfnebli* si strapparono i pochi capelli che avevano in testa per spiegare a un gruppo di nani ubriachi come si seguivano le vibrazioni della roccia. Rise ancora più forte quando Regis attraversò trotterellando la Sala del Trono con le braccia cariche di cibo e la pancia talmente gonfia che i bottoni della sua tunica minacciavano di saltare da un momento all'altro.

E le vennero le lacrime agli occhi quando Bidderdoo Harpell per poco non la travolse con la sua fuga, inseguito com'era da Thibbledorf Pwent che lo implorava di fermarsi per prendere la mosca che gli si era impigliata fra le pieghe della veste.

Ma dietro quell'allegro sorriso si nascondeva una solitudine assorta, un senso di completezza mal sopportato da una giovane donna che aveva appena aperto gli occhi alla vita.

* * *

Nelle fumose viscere dell'Abisso, Errtu trattenne il fiato quando vide l'avvenente *drow,* fonte di tanti disastri, avvicinarsi al trono.

Il *balor* non era in grado di prevedere le intenzioni di Lloth dopo la sconfitta di Baenre.

La dea uscì dalla nebbia precedendo di pochi passi il prigioniero... Il dono promesso. Lloth sorrise, ma dall'espressione del viso della Signora del Caos Errtu non era in grado di capire cosa stesse pensando.

Il *balor* rimase immobile in attesa, sicuro di aver obbedito agli ordini ricevuti. Se Lloth avesse cercato di addossargli la colpa del disastro, decise che si sarebbe ribellato pur tremando all'idea che la dea avesse scoperto qualcosa sulla pietra che aveva affidato ai *glabrezu.*

«Hai portato la mia ricompensa?» chiese il *balor* con voce sicura.

«Certo, Errtu» rispose la Regina Aracnide.

Errtu piegò il capo di lato. Gli parve che nel tono della sua voce e nei suoi movimenti non si nascondesse alcun inganno.

«Hai l'aria soddisfatta» osservò il *tanar'ri.*

Lloth abbozzò un sorriso smagliante ed Errtu capì che l'esito della guerra aveva rallegrato la perfida dea. Matrona Baenre non esisteva più e con la sua morte Menzoberranzan era ripiombata nel caos. La città dei *drow* sarebbe stata presto dilaniata da altre guerre interne, da intrighi e congiure sanguinosi, da menzogne e tradimenti. L'ingannevole ragnatela della dea

era nuovamente calata sui casati di Menzoberranzan.

«Lo sapevi fin dall'inizio» accusò il *balor*.

Lloth sbottò in una risata agghiacciante. «Non avevo previsto il finale» disse. «Non immaginavo che Errtu fosse tanto premuroso da proteggere chi era in grado di porre fine al suo esilio.»

Il *balor* sgranò gli occhi dalla meraviglia e piegò le ali dietro alle spalle in un gesto difensivo.

«Non temere, mio diabolico alleato» mormorò Lloth. «Ti darò la possibilità di redimerti ai miei occhi.»

Errtu sbuffò stizzito. Non riusciva a immaginare quale altro favore la Regina Aracnide avesse intenzione di chiedergli.

«Sarò occupata per molto tempo» aggiunse Lloth. «A porre fine alla confusione in cui è caduta Menzoberranzan!»

«Tu non puoi desiderare una cosa simile» borbottò Errtu di rimando.

«Vorrà dire che sarò occupata a osservare quella confusione» aggiunse Lloth con un vago sorriso. «E osserverò anche quanto dovrai fare per me.»

«Quando sarai libero, Errtu,» proseguì la dea dopo un lungo silenzio, «quando Drizzt Do'Urden sarà intrappolato nelle corde della tua spietata frusta, dovrai ucciderlo lentamente in modo che io possa udire le sue grida di dolore!» La Regina Aracnide sollevò le braccia e scomparve in una vampata di energia nera.

Errtu abbozzò un sorriso malevolo. Osservò il prigioniero immobile davanti al trono, la chiave che avrebbe spezzato il cuore e la volontà di Drizzt Do'Urden. A volte, si disse, la Regina Aracnide era di modeste pretese.

* * *

Erano trascorse due settimane dalla vittoria e i festeggiamenti continuavano in tutta Mithril Hall. Molti si accomiatarono dal popolo in festa. I primi a partire furono i due superstiti di Nesme e i Guerrieri di Sellalunga assieme a Harkle e Bella don DelRoy, anche se Pwent riuscì a convincere Bidderdoo a fermarsi ancora con loro. Fu poi la volta di Alustriel e i suoi settantacinque guerrieri. La bella signora partì verso Luna d'Argento a testa alta, pronta ad affrontare i suoi rivali forte della convinzione di avere fatto una cosa giusta a rispondere alla richiesta d'aiuto di Bruenor.

Gli *svirfnebli* non sembravano avere fretta di partire poiché gradivano molto la compagnia del clan Battlehammer, mentre i barbari di Settlestone avevano giurato di andarsene solo quando anche l'ultima goccia di idrome-

le fosse stata bevuta.

In mezzo alle montagne, lontana dalla città dei nani, Catti-brie si era fermata in mezzo a una radura sferzata da un gelido vento, in sella a un cavallo roano che era appartenuto a un cavaliere di Luna d'Argento caduto in battaglia. Il suo sguardo si posò su Mithril Hall, ma la stretta al cuore che provò fu meno intensa. Intravide la porta nascosta fra gli speroni di roccia e scorse un cavaliere che si stava avvicinando.

«Sapevo che mi avresti seguita fin qui» disse sorridendo a Drizzt Do'Urden quando fu abbastanza vicino.

«Ognuno ha il proprio posto a questo mondo» ribatté l'elfo guardaboschi.

«E il mio non si trova a Mithril Hall ora» disse Catti-brie con voce ferma. «Tu non riuscirai a farmi cambiare idea.»

Drizzt osservò a lungo il dolce viso dell'amica. «Hai parlato con Bruenor?» le chiese.

«Certo» ribatté lei. «Credi che me ne sarei andata senza chiedere la benedizione di mio padre?»

«Una benedizione che ti ha dato controvoglia, scommetto» mormorò Drizzt.

Catti-brie si sistemò sulla sella e serrò le labbra. «Bruenor ha molte cosa da fare» disse. «E potrà sempre fare affidamento su Regis e su di te» aggiunse notando con stupore la pesante bisaccia legata alla sella del cavallo di Drizzt. «Anche Gandalug e Berkthgar lo aiuteranno. Devono ancora decidere chi governerà e chi starà a guardare, anche se credo che Gandalug non avanzerà pretese al trono.»

«Sarebbe una decisione molto saggia da parte sua» concordò Drizzt.

«Berkthgar medita di andarsene» disse l'elfo dopo un lungo silenzio. «Parla di tornarsene alla Valle del Vento Ghiacciato e recuperare le antiche usanze del suo popolo.»

Catti-brie annuì. Anche lei aveva udito quelle voci. Distolse lo sguardo dal viso dell'amico e non poté fare a meno di considerarsi una figlia egoista. «Mio padre non ha cercato di fermarmi» disse quasi volesse calmare le violente emozioni che provava. «E nemmeno tu ci proverai!»

«Non sono venuto qui per questo» ribatté Drizzt con voce pacata.

Catti-brie rimase soprappensiero. Quando aveva detto al padre che aveva intenzione di andarsene da Mithril Hall per scoprire le meraviglie del mondo della superficie, il re dei nani aveva urlato talmente forte che Catti-brie aveva temuto che tutta Mithril Hall le crollasse addosso.

Ma quando si incontrarono due giorni più tardi, dopo che Bruenor aveva sbollito i fumi dell'idromele, con suo enorme stupore Catti-brie aveva scoperto di avere un padre affettuoso e comprensivo. Con voce rotta dalla commozione Bruenor disse di capire i moti del suo cuore. Non le avrebbe impedito di partire perché sapeva che era un suo diritto imparare e scoprire qual era il suo posto nel mondo. Quelle parole le erano sembrate troppo ispirate per il burbero padre che si ritrovava ma ora, osservando i lineamenti tranquilli del viso di Drizzt, capì con chi Bruenor aveva parlato prima del loro secondo incontro.

«È stato lui a mandarti qui» disse Catti-brie in tono accusatorio.

«Anch'io sto partendo» rispose Drizzt scrutandola in viso.

«Io non potevo passare il resto dei miei giorni in quelle gallerie» disse Catti-brie, quasi dovesse spiegare le proprie decisioni per disfarsi del senso di colpa che le attanagliava il cuore. Il suo sguardo corse lungo l'orizzonte. «La vita mi riserva ancora molte cose. Lo sento qui dentro, nel mio cuore. L'ho sempre sentito da quando Wulfgar...»

Le parole le morirono in gola. Catti-brie si voltò e si perse nello sguardo sereno dell'amico.

«Tutto questo vale anche per me» disse l'elfo con un sorriso. «Anche per me.»

Catti-brie volse lo sguardo a occidente, nel punto in cui il sole stava scomparendo oltre l'orizzonte.

«I giorni sono brevi» disse. «E la strada è molto lunga.»

«La lunghezza dipende solo da te» osservò Drizzt attirando su di sé lo sguardo incuriosito dell'amica.

L'elfo sorrise. «Molto tempo fa un vecchio guardaboschi cieco mi disse che occorreva galoppare veloci verso occidente affinché il sole non tramontasse mai.»

Quando l'elfo finì di parlare Catti-brie spronò il cavallo e si lanciò al galoppo verso ovest, verso Nesme e Sellalunga, e molto più in là, verso Waterdeep e la Costa della Spada. Il mantello schiaffeggiava il vento alle sue spalle mentre la folta chioma di capelli ondeggiava al ritmo selvaggio della sua corsa.

Drizzt infilò una mano nella piccola bisaccia che portava alla cintura e accarezzò la statuetta di onice della pantera. Nessuno avrebbe potuto desiderare amici migliori, si disse. E dopo aver lanciato un'ultima occhiata alle montagne circostanti e a Mithril Hall, dove il suo più caro amico era re, l'elfo guardaboschi spronò il cavallo e si lanciò all'inseguimento di Catti-

brie, verso ovest e verso le innumerevoli avventure che l'attendevano.

FINE